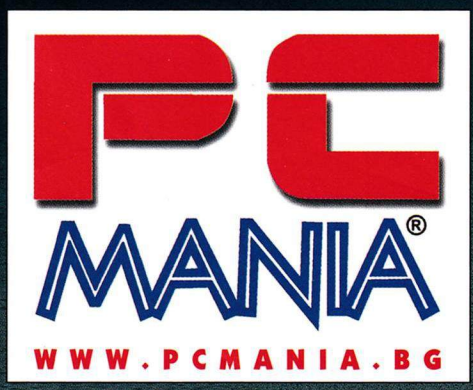
ЕКСКЛУЗИВНО

JOINT OPERATIONS

новият боец в мултиплейър жанра от авторите на Delta Force

2 диска



БРОЙ 5 (73), МАЙ 2004

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

COUNTER STRIKE
Condition Zero

SPLINTER CELL
Pandora Tomorrow

COLIN McRAE
Rally 04

FAR CRY

PAINKILLER

- Sacred
- Midnight Nowhere на български
- The Egyptian Prophecy
- The Movies

Playstation Mania
Resident Evil: Outbreak
Forbidden Siren

LIFESTYLE
> Недискретният чар на MP3 богатството

HELP
> Пролетно PC почистване
> Саунд системи

ХАРДУЕР
> Записващите оптични устройства

ИНТЕРНЕТ
> VoIP - Външен вид или практичност

> ВИЖТЕ_МУЗИКАТА

включваш PC-то
програмираш любима музика
чатиш с приятели
сърфираш в интернет

твоят ИНТЕРАКТИВ те очаква
понеделник - петък 17.30 ч

INTERACTIVE
телевизия ММ, ефир: 088 10 31, 098 10 31, www.mmtv.bg

СЪДЪРЖАНИЕ

БРОЙ 5 (73), МАЙ 2004

НОВИНИ

Геймърски новини 06
Mixed news 64

PREVIEW

The Movies 22
Men of Valor: Vietnam 24

REVIEW

Counter-Strike: Condition Zero 08
Colin McRae Rally 04 10
Midnight Nowhere 14
Joint Operations: Typhoon Rising 16
Far Cry 18
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 26
Sacred 30
Syberia 2 32
Painkiller 34
Knights of the Temple 36
Gangland 38
Castle Strike 40
CSI: Dark Motives 42
The Egyptian Prophecy: The Fate Of Ramses 44
Lords of the Realm 3 46
Blitzkrieg: Total Challenge 48
Singles: Flirt up your Life 49
Dead Man's Hand 50

RETRO

Elastomania 51

PS MANIA

PS News 53
Resident Evil: Outbreak 54
This is Football 2004 55
Rainbow Six 3 55
Rise to Honor 56
R Racing Evolution 57
MTX: Mototrax 57
Forbidden Siren 58

STRATEGY GUIDE

Battlefield: Vietnam 62

EXPO

CeBIT 2004 66

HARDWARE

Стъпка по стъпка в света
на записващите оптични устройства 68

SOFTWARE

Интернет телефония 70

ИНТЕРНЕТ

Test Me Baby... one more time! 71

HELP

Саунд системи – полезни общи приказки 72
Пролетно PC почистване 74

TABLE GAMES

Китайски шах 75

LIFESTYLE

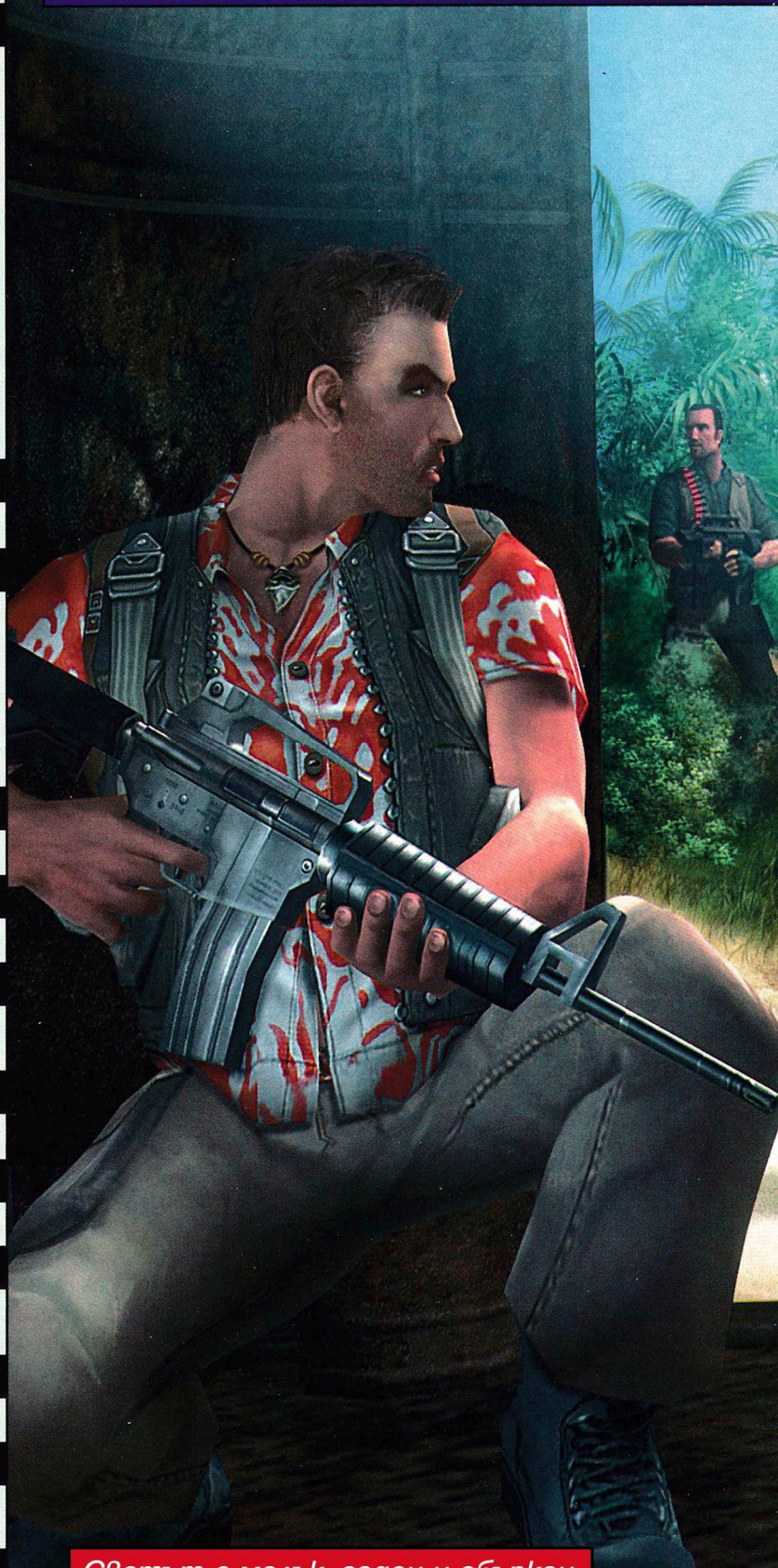
Недискретният чар
на неограниченото mp3 богатство 76

ПИСМА

Pisma@pcmania.bg 78

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 80



Светът е малък, гаден и объркан.
Всички умираме сами!

Сам Фишър,
Splinter Cell: Pandora Tomorrow

преди три години

Броят от преди три години, макар и доста различен от сегашните, гоределу има същата структура като рубрики, видове текстове и разположение. Сигурно сме достигнали до някакво основополагащо ниво на развитие, но без да го осъзнаваме. Броят е балансиран, разнообразен – хубав с една дума, ако не скромничим излишно. Има си водеща игра, поддържащи и второстепенни заглавия, други разработки на компютърна тематика.

Това, което ми направи впечатление като разлиствах моя екземпляр, беше, че някои страници са скъсани. Дали определени статии силно не са угодили на някой читател и той в състояние на афект да ги е ликвидирал. Възможно е и самите автори, след като са останали насаме със себе си, да са ги отстранили, унищожавайки доказателства пред историята. Или пък наопаки – някой да им е завидял…

Обяснението би могло да бъде и по-прозаично. Някой да е ял над списанието и после да е изхвърлил страниците, на които е било отворено? Да ги е сгънал, да си подпре масата? Едва ли ги е използвал в тоалетната, както отвреме на време ни заплашват по-емоционални автори на писма – не е удобно. Каквото и да се е случило обаче, лошо няма. Въпреки че аз трудно изхвърлям списания, не изпитвам дискомфорт от факта, че резултатът от нашия труд живее някакъв друг втори живот – че ще се рециклира, вместо да се отсече ново дърво или че ще се върне в почвата <както и всички ние>, за да се почне всичко отначало.

Петър Табов

EDITORIAL

сексът и игрите

Комбинирането на две от най-яките форми на забавление – правенето на секс и играенето на компютърни игри – е явление, старо като моя Правец 8С. Кой от вас не е джиткал на поредния Strip Poker? Или пък на някой секс-симулатор, в който се подвизавате под формата на палава ръка, задоволяваща прищевките на виртуална едроцицеста какичка? Че дори и за Atari 2600 има игра, зовяща себе си Custer's Revenge. Тя ви поставя в ролята на надървения генерал Къстър, който трябва да избягва ударите на огнени стрели, за да достигне до разголената млада индианка в края на екрана и да я набоде със своя едноок звяр. Интернет пространството е пълно с подобни геймки, повечето от които са безплатни. Naked Guns, Quick Balls, PuyoSex Tetris и Blonde's Striptease са само капки в морето от еротични заглавия. Стартирането на подобна игра ще ви докара порой от голи тела по екрана на монитора.

Ако пък сте малко по-настойчиви, може да попаднете и на онлайн аниме RPG-та, в които вашата основна цел е да флиртувате и да правите киберсекс. И при създаването на своя виртуален герой ще трябва да се спрете над куп специални умения, като френска целувка, хапане, смучене, лизане, проникване, язденe... Но всичко това, разбира се, се отнася до т.нар. ъндърграунд страна на секса и игрите...

Истината е, че думичката "секс" се продава като топъл хляб. Но тя е и нож с две остриета, когато става дума за гейминдустрия. Все пак основните ѝ потребители са в младежка възраст и злоупотребата със сексуално съдържание кара пуританите да подивяват. Това, което се иска от един средностатистически геймразработчик, е да имплантира тази тема в своята игра по възможно най-деликатния начин, така че да не подпечата смъртната присъда на творението си и същевременно да задоволи жадните за цици и мръсни думички потребители. И каквото и да си говорим, Leisure Suit Larry е най-успешната геймпоредица в това отношение. Умерено-перверзният хумор, който блика от нея, добре изваяните, макар и пикселизирани, какички и "невинната" история на всяка една от частите, придават на тази приключенска игра от близкото минало неповторим чар. До края на годината се очаква и официално продължение. Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude ще разказва за сексуалните приключения на племенника на Лари Лафер, който често сънува мокри сънища с главен герой – учителката си по биология...

Макар и доста срамежлива по отношение на секса, в The Sims също можеше да се зърне това и онова с подходящия nude пач. Наскоро излезлият симс-клонинг Singles пък въобще не се притеснява да показва голи тела в най-различни сексуални пози. А в бъдеще ни очакват доста сочни заглавия като Lula 3D – приключение, поставящо ни в токчетата на готина стрипти̇зьорка, която тръгва по следите на три от най-добрите порно звезди, които са мистериозно отвлечени.

Няма да коментирам въпроса дали "секс"-съдържанието в игрите влияе положително или отрицателно на хормоните. Вие и сами можете да си отговорите. Може би един от най-големите проблеми на т.нар. "възрастни" е, че твърде много подценяват тинейджърите и децата въобще, които спокойно могат да различат това, което им вреди, от това, което е полезно за тях.

Владимир Тодоров

изпрати sms на номер **1200** за абонати на Mtel

обади се от стационарен телефон на **0900 40 400**
внимание! не въвеждай F пред кода на продукта
за абонати на GloBul и Mtel

изпрати sms на номер **2345** за абонати на GloBul

фолк хитове

мелодия	код	моно	поли
деси слава - просто забрави		F517936	F517962
глория и азис - не сме безгрешни		F517937	F517963
азис - но казвам ти стига		F517938	F517964
константин - ти си само 8-ми клас		F517939	F517965
анна - горчиво слънце		F517940	F517966
азис и тони стораро - те знаят да обичат		F517941	F517967
алисия - палиш		F517942	F517968
азис - целувай ме		F517943	F517969
гергана - губя те бавно		F517944	F517970
пепа - синя прашка		F517945	F517971
ивана - сексът и града		F517946	F517972
камелия - няма да ти кажа не		F517947	F517973
райна - ти ме лъжеш най - добре		F517948	F517974
емилия и нидал - безумна любов		F517949	F517975
даниела - страх ме е сама		F517950	F517976
магда - море и суша		F517951	F517977
бобан здравкович - не долази		F517952	F517978
емилия - няма да тъгувам		F517953	F517979
ивана - шампанско и сълзи		F517954	F517980
азис - буда бар		F517955	F517981
азис - чуролийке		F517956	F517982
тутурутка - на теслата дръжката		F517957	F517983
tarkan - dudu		F517958	F517984
константин - като сън		F517959	F517985
христо каргизизис - епимено		F517960	F517986
деси слава и руслан - само една		F517961	F517987

хитови кючеци

мелодия	код	моно	поли
орк. варненци - тез червени домати		F517912	F517924
орк. империал - шест без десет		F517913	F517925
орк. кристали - телефони		F517914	F517926
dj coco - оргазъм кючек		F517915	F517927
орк. академикус - извинявам се		F517916	F517928
орк. кристали - рак так		F517917	F517929
каменци - костенурка		F517918	F517930
румен и пауталия - дупка до дупка		F517919	F517931
ромски оркестър - каручката		F517920	F517932
парламент - катеричка		F517921	F517933
орк. биад - джамовете		F517922	F517934
орк. биад - тър так		F517923	F517935

цветни картинки

фолк изпълнители

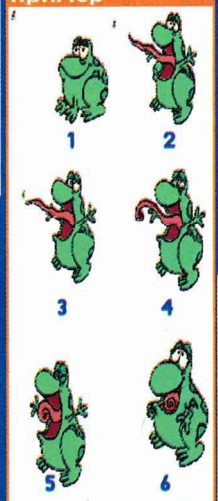
F517988 F517989 F517990 F517991 F517992
F517993 F517994 F517995 F517996 F517997

еротични цветни картинки

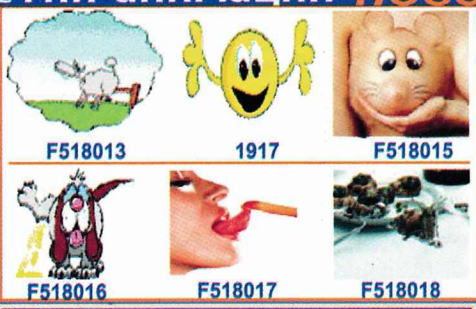
F518008 F517999 F518000 F518001 F518002
F518003 F518004 F518005 F518006 F518007

ново цветни анимации ново

пример



модели GSM: *N-3100, 3850, 5100, 6100, 6610,6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N - Gage, SI - M55, S55, E - T68, T69, T310, P800*



F518013 1917 F518015
F518016 F518017 F518018

забавни цветни картинки

F518019 F518020 F518021
F518022 F518023 F518024
F518025 F518026 F518027
F518028 F518029 F518030
F518031 F518032 F518033
F518034 F518035 F518036
F518037 F518038 F518039

WWW.FOLK.BG

JAVA ИГРИ *само за нокиа*

F518009

X-Mix е логическа игра, в която като решиш пъзела виждаш картинка на гореща мацка.

F518010

Падаш ли си по вълнуващи секси момичета? X-Solitaire е точно игра за теб! Супер е да едновременно да гледаш готина мацка и да играеш яка игра. Желаем ти успех!

F518011

Две самоходни оръдия се стараят да се унищожат един друг.

F518012

Принцът на Персия е най-популярната игра. Трябва да минеш 7 нива и да спасиш 7-те отвлечени принцеси.

как да поръчам?

поръчка с sms?
изпрати sms на номер **1200** за Mtel
или **2345** за GloBul
с кода на продукта и индекса на GSM-а ти
1sms = 2 лв. без ддс

поръчка от стац. телефон?
набери **0900 40 400** и следвай менюто.
за абонати на Mtel и GloBul
внимание! не въвеждай F пред кода на продукта
1,50 лв./ мин. без ддс

индекси на марки GSM -и

N Nokia	E Sony Ericsson
SI Siemens	A Alcatel
SA Samsung	M Motorola

WWW.FOLK.BG

sms картинки

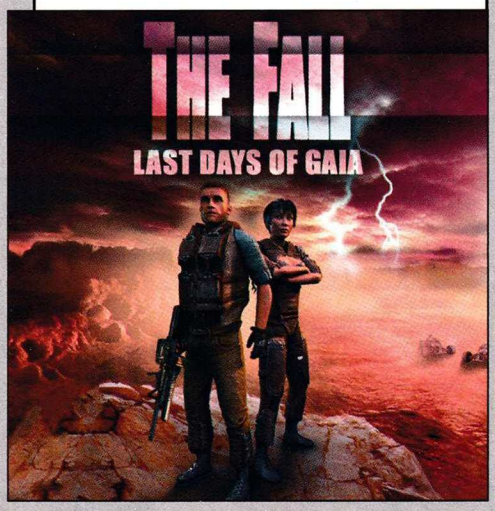
F518040 F518041 F518042 F518043 F518044
F518045 F518046 F518047 F518048 F518049
F518050 F518051 F518052 F518053 F518054
F518055 F518056 F518057 F518058 F518059

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

WAITING

The Fall ще почака

Постапокалиптичната ролева игра The Fall - Last Days of Gaia ще се забави с няколко месеца. Срокът се измества от първото тримесечие на 2004 за третото. Причините за това, разбира се, може да са много, но след като към проекта The Fall се присъедини Дамиен Фолето (дизайнер от бившите Black Isle, участвал в игри като Baldurs Gate 2, Fallout и др.) най-вероятно игрицата няма да разочарова феновете и промените ще са за добро.



CRIME

Агата Кристи в електронен вариант

BBC разпространи информацията, че внукът на прословутата писателка Агата Кристи е дал разрешение да се създадат пет компютърни игри по незабравимите криминални романи на баба му. Със сигурност всеки геймър, запален по Еркюл Поаро, ще е много доволен от тази новина.

BRAND NEW

Най-реалистичният шутър?!

Ubi Soft и Gearbox Software единодушно обявиха, че техният нов шутър Brother in Arms ще е най-реалистичният триизмерен екшън, правен до момента. Той ще е посветен на Втората световна война и както в момента е модерно, ще предложи на геймърите отборни битки със "супервисок реализъм". Единствената информация, разпространена досега, е, че действието в BiA ще следва реалните исторически събития, а главният герой ще се казва Мат Бейкър. Той ще ръководи малък отряд от елитни войници, с които ще трябва да си проправя път сред вражеските редици.
Brother in Arms трябва да види бял свят около коледните празници тази година.

Анонс на Rag Doll Kung Fu

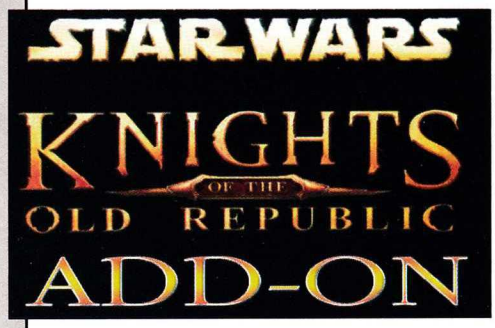
Майк Хейли от Lionhead Studios обяви, че неговата компания вече работи над нова файтинг игра, наречена Rag Doll Kung Fu. Ето какво казва той: "Представете си, че прилагате кунг фу хватки с кукла на конци. С тази разлика, че не е нужно да се притеснявате, че конците ще се оплетат... Ще контролирате своя герой с помощта на мишката. В играта няма предварително скрипти рани анимации - всичко зависи единствено от вас. За да ходите, буквално ще трябва да хванете единия крак и да го преместите пред другия... Вероятно изглежда трудно, но за нула време ще започнете да се въртите във въздуха като един същински руски гимнастик".
Всичко това звучи адски интересно. Нямам търпение да разбера повече подробности по темата.

Novadrome от създателите на Carmageddon

Stainless Games, бащи на култовия кърваво-унищожителен "автосимулатор" Carmageddon, обявиха работата си над нов проект. Той е озаглавен Novadrome и отново ще бъде състезателна геймка, развиваща се този път на друга планета. Тя ще се казва Нова, а състезанията ще са класическите гладиаторски битки. Каквото и да забъркат момчетата от Stainless, то със сигурност ще е уникално и пълно с приятни изживявания.

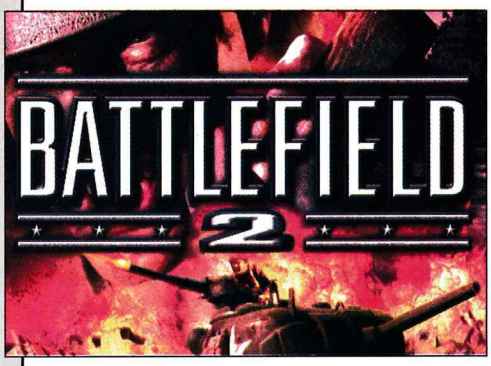
Руски антифеминистичен екшън

Руснаците от Buka и MADia Entertainment обявиха, че вече усилено работят над нова игра. Тя ще се казва Operation: Matriarchy и ще бъде футуристичен триизмерен шуутър от първо лице. Основните противници на главния герой ще бъдат мутирали създания от женски род, както подсказва и заглавието. Operation: Matriarchy се очаква да излезе през първото тримесечие на 2005 година. Авторите обещават да включат двадесет нива, невероятна триизмерна графика, поддръжка на мултиплейър игри и др.



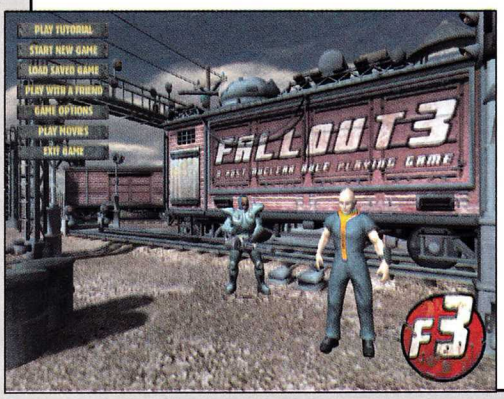
Продължение на Star Wars: KOTOR

След като дълго време се разнасяха слухове за следващата част на Star Wars: Knights of the Old Republic, сайтът 1up.com най-сетне ги потвърди. Оказа се, че Bioware и Obsidian Entertainment (компания, съставена от бивши работници на Black Isle Studios) вече се трудят над продължение. Повече подробности – скоро.



Battlefield 2 на хоризонта

Според 1Up.com юлското издание на Computer Gaming World ще разкрие първата официална информация за Battlefield 2 (все още работно заглавие). За разлика от Battlefield 1942 и Battlefield Vietnam, тази напълно нова част от популярната мултиплейър поредица на Digital Illusions ще съдържа напълно съвременни оръжия и превозни средства, подобно на наскоро обявената Battlefield: Modern Combat, която се очаква да излезе в края на 2004 година за PlayStation 2.



Fallout 3 от Interplay

RPGDot публикуваха информация, свързана с издаването на Fallout 3. Те пуснаха линк, в който издателите обявяват, че ще има Fallout 3. От него става ясно, че разработчик ще е странично геймстудио. От Interplay съобщават, че съвсем скоро ще последва официален анонс.

Анонс на Call of Duty: United Offensive

Activision официално обявиха, че съвсем скоро бял свят ще види експанжън за техния шуутър Call of Duty. Той също ще е посветен на Втората световна война и ще се казва United Offensive. Новото в него ще е новосъздадената сингълплейър кампания, допълнителните оръжия, уменията на героите, мултиплейър картите и новите режими на игра.

Слухове за Neverwinter Nights 2

Немският сайт GameStar.de разпространи непотвърдена информация, че на тазгодишното изложение E3 Трент Остер и неговата компания BioWare ще представят втората част на културата игра Neverwinter Nights. За най-голямо съжаление обаче няколко дни след тази новина на форумите на Neverwinter Nights се появи пост от Нинджа Станли Ву, член на екипа на NWN. Той казва следното: "Ние нямаме планове за разработване на NWN 2 и поради тази причина вероятността Трент Остер да я представи на E3 звучи доста невероятно".

Ще има Tom Clancy's Ghost Recon 2

Ubi Soft най-накрая официално си признаха, че са възложили работата по Tom Clancy's Ghost Recon 2 на Red Storm! Най-голямото подобрение спрямо предишната част ще е изцяло обновеният графичен енджин и интуитивният геймплей. Иначе авторите на Ghost Recon 2 съвсем закономерно обещават "невероятни, невиждани и нечувани ефекти, сюжет и екшън". Този път елитният отряд от Ghost-ове ще трябва да укроти политическата ситуация в Източна Азия. За най-зарибените ще има включен и мултиплейър режим на игра.

Прави се Settlers V

Ubi Soft обявиха, че закупеното от тях немско геймстудио Blue Byte вече усилено се труди над петата част за културата стратегия The Settlers. За любителите на статистиката: първите четири части на революционната за времето си геймка са продадени в над пет милиона копия. В новата, пета игра, ще можем да се насладим на напълно триизмерен графичен енджин.

Нов експанжън за Galactic Civilizations

Разпространителите от Strategy First обявиха официално, че през второто тримесечие на тази година ще излезе следващият експанжън за походовата космическа Star Wars-стратегия Galactic

Civilizations. Той е озаглавен Altarian Prophecy и според авторите му ще добави много нови екстри към геймплея на оригиналната игра.

Обявиха Myst IV Revelation

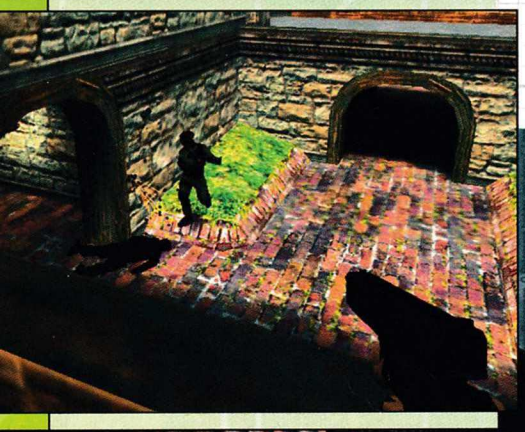
Ubi Soft официално обявиха, че ще има Myst IV Revelation. В поредната част на културата приключенска игра ще има изцяло нова и страхотна история, оригинални загадки и пъзели, както и невероятен саунд, включващ една чисто нова песен на изпълнителя Питър Гейбриъл.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Manhunt	Rockstar Games
Joint Operations: Typhoon Rising	NovaLogic
TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator	Codemasters
Soldner: Secret Wars	Encore
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	EA Games
True Crime: Streets of L.A.	Activision
Time of Defiance	Strategy First
City of Heroes	NCsoft
Besieger	DreamCatcher
Lineage 2: The Chaotic Chronicle	NC Soft
Wraith	Encore

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Можеш ли да уловиш есенцията на мултиплейър фийлинга, който Негово Величество Counter-Strike предлага, и да я прехвърлиш в солова игра...?



COUNTER STRIKE CONDITION ZERO

Какво стана със сингълплейър-версията на един от най-популярните и най-разцъквани мултиплейър шутъри на всички времена? Каква е физиономията на Counter-Strike: Condition Zero в окончателния ѝ вариант? И имаше ли смисъл да чакаме толкова много време въпросната игра, чийто разработчици се смениха четири пъти за три години? Следващите редове ще ви дадат отговори на всички тези въпроси. Но някои от тях може и да не оправдаят надеждите на много от вас.

Single-Strike

В своята същина Condition Zero се състои от шест сингълплейър "турове на дълга". Всеки от тях съдържа по три карти. Хардкор феновете на C-S ще разпознаят неминуемо повечето от тях – Aztec, Italy... Други обаче са леко променени (Office). А трети пък са съвсем нови. Като Stadium например. В общи линии целта на соловата кампания е да пресъздаде усещането, които мрежовите битки на C-S създават и които – сигурен съм – сте водили и продължавате да водите по цели дни и нощи, докато очите ви не се подуят или докато ръката ви не се схване от прекомерно цъкане по изстрадалите бутони на мишката. До голяма степен Condition Zero успява да постигне тази цел. Млатите се в общо осемнадесет мисии срещу половин дузина ботове, вършите стандартните за C-S неща (спасяване на заложници, обезвреждане на бомби) и се стремите да преодолеете колкото се може по-добре предизвикателствата, които създателите на играта са ви подготвили.

Проблемът на Condition Zero е, че макар и създаден върху изпитания до болка геймплей на една от най-култовите игри на всички времена, той вече е технологично остарял. Потенциалният хит стана жертва на многократните забавяния и обрати в неговата разработка, които го сполетяха през изминалите няколко години.

Живот на контратерорист

За съжаление не можете да изиграете основната солова кампания на Condition Zero като терорист. Естествено, на random картите ще джиткате като какъвто си пожелаете, но въпросните "турове на дълга" се изпълняват единствено от гледната точка на специалните части.

За да преминете всяко едно от нивата, ще трябва да преодолеете определен вид "предизвикателства". Това са няколко на брой задачи, чието изпълнение е необходимо за победа над гадните терористи. Те варират в зависимост от четирите нива на трудност. Например, за да преодолеете картата Cobblestone на "лесно", е необходимо да ликвидирате двама терористи с Tactical Shield (доста готина екстра – щит като онези, които полицаите използват по време на масови безредици) и да преминете един рунд за по-малко от деветдесет секунди. На "нормално" изискванията се повишават – трябва да убиете общо осем противници (трима от които с Tactical Shield) и да преминете един рунд за по-малко от седемдесет и пет секунди. На "трудно" бройката на враговете нараства на десет, като отново трима от тях трябва да бъдат пребити с Tactical Shield, но този път без самите вие да умрете. Освен това времевото ограничение за един рунд става шестдесет секунди, като в самия му край вие задължително трябва да оцелеете. И на всичко отгоре опцията friendly fire е включена. На "експерт" нещата съвсем

FIRST PERSON SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Vivendi / Valve / Turtle Rock Studios
сайт	http://www.cs-conditionzero.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 96 MB RAM
	16 MB 3D Video, Windows All, DirectX 7
платформа	PC

загрубяват. Тук разликите с "трудно" са следните: общият брой на противниците, които трябва да паднат мъртви, е вече шестнадесет, а един рунд приключва за по-малко от четиридесет и пет секунди.

Умни ботове

Едно от най-готините неща на Condition Zero е изкуственият интелект, с който вражеските ботове са надарени. Понякога дори може да се изненадате на тяхната реакция в определена ситуация. Освен всичко останало те въобще не действат еднотипно – ще ги видите доста рядко да се държат по един и същи начин. По ваше желание може да включите въпросните ботове и в мултиплейър игри (в случай че се наблюдава дефицит на онлайн играчи, което, честно казано, жестоко ме съмнява).

По време на вашите мисии със сигурност няма да се налага да действате сами. В зависимост от вашите точки "репутация" (те се определят в зависимост от броя карти, които сте преодолели) можете да наемате за свои съотборници ботове с различни способности. Всеки един от тях има по три основни характеристики, които определят цялостното му поведение – смелост, взаимодействие и умение. Компютърно контролираните съотборници си комуникират с вас по радиостанцията и в общи линии почти винаги ви осведомяват какви смятат да ги вършат, какво точно става при тях и има ли враг на хоризонта или не.

Deleted Shit

Както се очакваше, към двата диска на Condition Zero са включени и т.нар. Deleted Scenes – дванадесет нива, създадени от Ritual (предпоследните разработчици на играта). Между нас казано, тези мисии са доста шитливи. Очевидно и Valve са забелязали това – в последния момент те резнаха Ritual и прехвърлиха Condition Zero в ръцете на Turtle Rock Studios. Но все пак, за да не запращат работата на Ritual направо във виртуалната кофа, Valve са решили да включат техните нива под формата на своеобразен бонус към това, което представлява същинската финална версия на играта. Дори може да изберете дали да си инсталирате тези нива или не. Deleted Scenes е една доста линейна, скриптирана до полуда и безинтересна сингълплейър кампания, в която се подвизавате като контратерорист и се борите с престъпността в различни точки на земното кълбо като Америка, Аржентина, Ирак, Япония и Русия.

Дърт енджин

Макар и повечето от картите да са претърпели известни промени по отношение на техните текстури (в това отношение Ritual са си свършили работата перфектно – вижте Deleted Scenes и ги сравнете с картите на Turtle Rock Studios), графиката на Condition Zero е адски одъртяла. Същото се отнася и за цялостното озвучение. Не очаквайте да чуете нещо кой знае колко по-различно от това, което сте свикнали да слушате денонощно в местния клуб.

Безспорно Condition Zero е доста забавна и неангажираща игрица, която върши перфектна работа за учител и тренировъчно помагало на младите и тепърва прохождащи C-S маниаци. Но за хардкор феновете тя е просто едно относително кратко предизвикателство, което ще бъде преодоляно за денда интензивен гейминг (не повече от десет часа за всички нива на трудност) и което едва ли може да ги впечатли кой знае колко с нещо наистина ново и интересно. Голяма част от нещата, които ще видите в Condition Zero, са взети директно от излязлата преди известно време версия 1.6 на Counter-Strike. Единствено Deleted Scenes ще ви предостави няколко нови готини екстри по отношение на екипировката като радиостанция или горелка за разбиване на катинари. Но сами ще се убедите, че изиграването на тази част от Condition Zero не си струва много. Така че след всичко казано до момента, трудно бих определил тази тъй очаквана и тъй забавяна игра като нещо кой знае какво. Това е просто една геймка, която може би щеше да има значително по-голям успех, ако се беше появила поне година и половина по-рано.

Владимир Тодоров

GAMES X extreme
www.x3m-games.net
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ"- ПЛОВДИВ
AMD Barton 2500+, DDR 256MB, GeForce FX 5600, 19"Samsung, Logitech Mouse
60 КОМПЮТЪРА + 30 КОМПЮТЪРА
Пловдив
ул."ген.Д.Николаев"33
NEW
в кино "Фламинго"
(само на 20 метра)
EXTREME - BONUS
ПЛАТИ 1 ЧАС
ИГРАЙ 2 ЧАСА
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ"- ПЛОВДИВ

colin mcrae rally 04

Colin McRae Rally - този път навреме и с мрежови възможности!

DRIVING	
графика	
звук	
геймплей	
общо	4 CD
издател	Codemasters
сайт	ttp://www.codemasters.co.uk
хардуер	Pentium 750 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC, PS2, X-Box

Четвъртата част на Colin McRae Rally определено е по-добра от предшественика си във всяко отношение. Основната причина за това е фактът, че CMR 03 излезе за PC около година и половина след премиерата си за XboX и PS2. Тя вече изглеждаше морално остаряла пък и цялото това забавяне се беше отразило много изнервящо на почитателите. Другият стряскащ факт беше липсата на какъвто и да е било мултиплейър. Това направо разтърси цялата геймърска рали общност и много от верните фенове на поредицата започнаха да се отказват от нея.

Много скоро след скандалите с CMR 03 авторите ѝ от Codemasters започнаха да шумят около четвърта част. Естествено, тя се появи една идея по-рано за XboX, отколкото за PC. Но въпреки това май си заслужава. Всъщност разликата във времето е по-малко от месец. Освен това всеки PC-фен вероятно изпитва приятен вътрешен гъдел, когато разбере, че версията за PlayStation 2 трябва да бъде на пазара чак през есента... ;)

Какво ново в CMR 04?

Ако трябва да сме точни, поредният рали симулатор прилича много на систематизирана, подредена и обновена версия на CMR '03. Авторите му явно са решили, че след като се изгавриха с PC феновете, сега е редно да им направят един реверанс. Всичко, което видяхме във версията на симулатора от 2003 г., е запазено и тук, като естествено са добавени и някои приятни дреболии.

Състезанията например вече са обособени в четири категории. Те са 2WD, 4WD, Group B и Bonus надпревари. Както се подразбира от имената им, в първото ще можете да карате коли с две задвижващи колела, а във второто ще можете да разджиткате могъщи 4x4 возила (виж карето). В Group B и бонус шампионатите ще срещнете сравнително по-стари модели коли, които обаче са претърпели известни подобрения. Така

GAMES X
Вземи своята безплатна КЛУБНА КАРТА за да играеш повече и да плащаш по-малко!
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ" ПЛОВДИВ

ще можете да им вдъхнете повторен живот, а с някои от тях – да късате дори и последните модели на Subaru, Ford и прочее четириколесни "изтребители". За най-добрите пилоти е добавен режим на игра Expert, при който начинаещите определено няма да се чувстват в свои води.

След като определите типа шампионат, в който ще се състезавате, идва ред на втората новост в CMR 04 – ще можете да си изберете кола. За съжаление в предишната част играчът беше задължен да играе само като Колин МакРий, което не е неприятно, но в един момент малко втръсва. Сега обаче този пропуск е поправен: ще можете да се надпреварвате с който, каквото и както си поискате.

Когато се впуснете в шампионат, ще усетите разликата между различните коли. Ще разберете, че марката определено има значение. :) Друга интересна новост е, че по-време на шампионат между различните кръгове ще имате възможност да

печелите различни upgrade-и

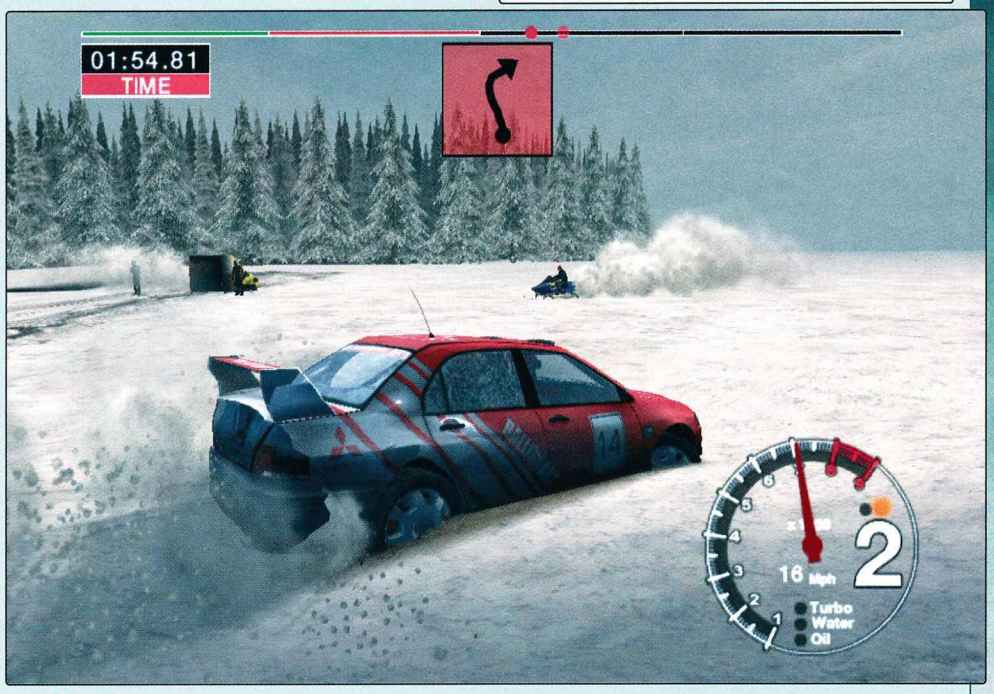
Те ще ви бъдат давани, само ако успеете да се преборите за тях. За да получите нови керамични спирачки например, трябва да се засилите сериозно и да успеете да спрете на точно определено място и за точно определено време. В друг случай ще можете да спечелите нови амортисьори. За целта трябва да минете с висока скорост през неравно трасе и да натоварите старите си амортисьори до максимум. С тези подобрения колата ви ще става по-добра, по-стабилна и ще увеличи шансовете ви за победа.

Иначе структурата на шампионата не е променена особено в сравнение с третата част. В 2WD ще трябва да минавате по две двойки отсечки на всеки отделен кръг, а в 4WD – по четири. Уверявам ви, че усещането е маниакално. След всяка двойка отсечки ще можете да ремонтирате колата си, както и да настройвате различни компоненти като окачване, спирачки и гуми.

Друг режим, който представлява интерес, е Rally. В него ще можете да се състезавате в четири предварително подготвени ралита или пък да си правите свое. Принципът на Rally е следният: преценявате да си създадете собствено състезание, наречено например Water Party. След това ще можете сами да избирате писти и етапи за различните шест кръга на съревнование, като при такова заглавие вероятно ще е добре да си подберете писти с висока влажност, с много дъжд и т.н. Сред готовите ралита има такива, където се движите по асфалт, кал, чакъл и всякакви други повърхности, които натоварят возилото ви по различен начин.

КОЛИТЕ В ИГРАТА

4WD	
Citroen Xsara	Mitsubishi Lancer
Suabru Impreza WRX	Evo VII
Ford Focus	Peugeot 206
2WD	
MG ZR	Fiat Punto
Citroen Saxo	Volkswagen Golf
Ford Puma	
GROUP B	
Audi Quattro	Pugeot 205 T16
Lancia 037	Ford RS200



Мрежовата игра

В CMR 04 също е много любопитна новост, която странно защо отсъстваше във версия 03. Сега ще можете да срещнете вашите приятели в директни двубои през LAN или Интернет. Codemasters са направили няколко режима на мрежова игра като например шампионат или каране по отсечки. Освен това ще можете да определяте дали да се състезавате по че няма да можете да се блъскате с противника си, а просто ще виждате неговата сянка.

Геймплеят на CMR04 е леко подобрен вариант на този от версия 03. Колите вече се държат по-истински на пътя, а самите писти са направени с доста повече фантазия и оригиналност. Този път хората около трасетата не са просто sprite-ове, а са истински 3D модели. Всъщност

Високоскоростен Интернет
през оптичен кабел
headoff сървъри
Играйте
WarCraft III, Diablo II и Heroes of Might and Magic
в европейския battle.net
45 компютъра
AMD 2.7 GHZ, 512 RAM,
80 GB HDD, GeForce FX5900
София, кв.Слатина, ул.Слатинска, бл.20, тел:9714934
www.thecitadelclub.com
плащаш 1
играеш 2 часа
ТАЛОНА Е ВАЛИДЕН
ДО 31 МАЙ 2004

това важи и за целия декор около пистата. Вече ще срещате много по-често различни прегради като мостчета, изненадващи остри завои, наводнени участъци и други подобни.

Колите също са по-загладени и истински като са добавени нови няколко хиляди полигона към структурата на всяко возило. И системата за понасяне на щети е подобрена. Вече при всеки удар или одраскване ще виждате последиците много реално и ще усещате всяка една повреда. В случай че прегреете двигателя си, ще видите надписа Engine Cut Out и ще трябва да продължите по инерция, докато вашият пилот се опитва да го върне в строя.

От звукова гледна точка CMR 04 бие предшественика си. Например навигаторите ви вече говорят с типичен акцент в зависимост от произхода си. Според мен това определено е крачка напред към създаване на по-реалистична аудиоатмосфера. Трясъкът при ударите, ръмженето на двигателя, крясъците на публиката и прочее съпътстващи шумове са подобрени и звучат по истински. Към играта е добавена и поддръжка на 24-битов саунд. За да можете да го усетите, ще трябва да имате поне Sound Blaster Audigy.

Общо взето CMR 04 е една много добра геймка, която бих препоръчал на всеки любител на жанра. Самият факт, че тазгодишната версия е систематизиран вариант на старата, би трябвало да накара всеки, който е зарибен от CMR 03, но изнервен заради липсата на мрежова игра, да си намери 04.

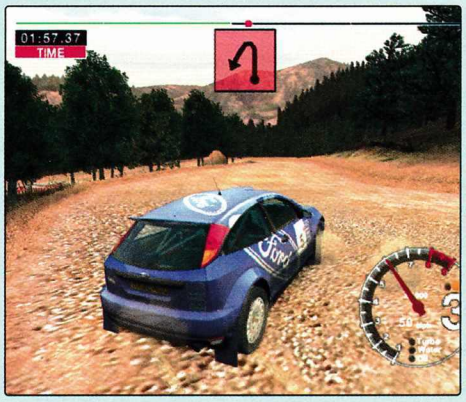
На финала обаче бих обърнал внимание на една голяма концептуална неуредица около CMR 04. Не знам дали сте запознати, но въпросният господин Колин МакРий вече дори не се съревновава в Световния рали шампионат. Заслужилият състезател се отдаде на старините си като стана част от ентусиастите, участващи в ралито Париж-Дакар.

Това ме кара да си мисля, че Codemasters едва ли ще пуснат CMR 05 (или поне не под това название), въпреки че техните ходове стават все по-непредвидими. Това, което се получава е, че те не искат да сменят името на играта си, превърнала се в печеливша търговска марка.

Вариантът, при които ще почнат да правят Париж-Дакар игри, също е възможен. Честно да си кажа, той ми звучи попримамливо. Засега обаче всичко това са само догадки. А фактите? Фактите ще дойдат скоро...

Орлин Широв

www.thecitadelclub.com
плащаш 1
играеш 2 часа
ТАЛОНА Е ВАЛИДЕН ДО 31 МАЙ 2004



СУБЕКТИВНО

Ако някой беше обяснил на Codemasters, че тяхната игрица ще се играе и от хора любители, а не само от разни вманиачени изроди, сигурно CMR 04 щеше да стане доста по-яка. Сега тя не само че отблъсква геймъра през първите 4-5 часа, но и след това, по всякакви начини се опитва да го откаже от мечтата му да поиграе на приятен истински рали симулатор. Явно програмистите не са очаквали, че някой ще ползва стрелките и затова са направили играта си почти невъзможна за управление с четири клавиша. "Мега реалистичността", с която те се гордеят, прилича повече на "мега нереалистичност" и "мега трудност", което просто ще накара много от феновете да изпратят CMR 04 в кофата. Не че някои от нас не направиха това с CMR3... Дори най-ентусиазираният пилот ще почне да бъска по монитора, след като няколко поредни пъти се разбие в храстче или пък отнася по 5-6 дървета за минута. Просто дърветата и храстите са толкова много, че най-важното нещо ще е да се научите да живеете с тяхното присъствие пред бронята си.

Не ме разбирайте погрешно. Не че не съм фен на реалистичността в компютърните игри, но съм карал кола и много добре знам как тя стои на пътя. Вярно, че не е Citroen WRC, но все пак той е доста по-стабилен. Сигурен съм, че и всеки от вас, вманиачен примерно на тема NFS: Underground, ще усети огромната дупка между реалистичност и възможност за усвояване, която зейва между двете игри. При CMR 04 ще трябва да отделите 4-5 часа, само за да свикнете с управлението, което при последния NFS ставаше за 10 минути. Така си задавам въпроса – дали е по-добре една игра да е реалистична или да е лесно усвоима? Отговорът може да дадете само вие – играчите!

РЕЗУЛТАТИ ДО 3-ЯТА КРЪГ В WRC

Състезатели
1. Sebastien LOEB – 20 Pts
2. Markko MARTIN – 20 Pts
3. Marcus GRONHOLM – 16 Pts
4. Francois DUVAL -14 Pts
5. Petter SOLBERG – 13 Pts
6. Carlos SAINZ – 10 Pts
7. Janne TUOHINO – 5 Pts
8. Mikko HIRVONEN – 4 Pts
9. Freddy LOIX – 4 Pts
10. Gilles PANIZZI – 4 Pts

Конструктори
1. Ford – 40 Pts
2. Citroen – 30 Pts
3. Peugeot – 21 Pts
4. Subaru 19 – Pts
5. Mitsubishi – 5 Pts

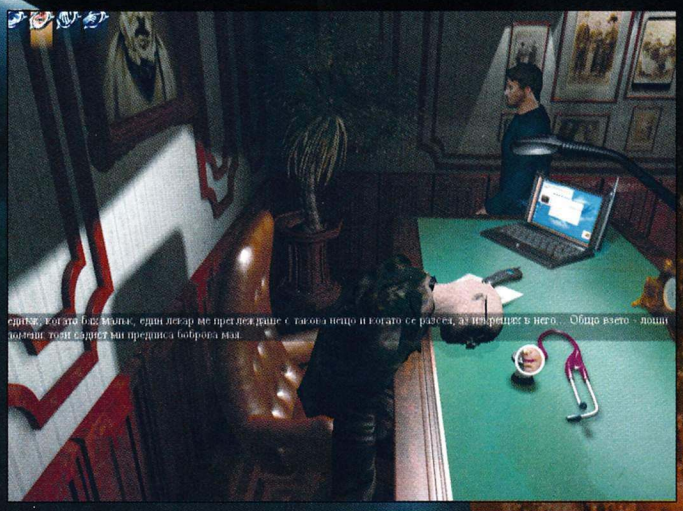
Оставащи състезания
Кипър: 14-16 май 2004
Гърция: 4 – 6 юни 2004
Турция: 25 – 27 юни 2004
Аржентина: 16 – 18 юли 2004
Финландия: 6 – 8 август 2004
Германия: 20 – 22 август 2004
Япония: 3 – 5 септември 2004
Великобритания: 17 – 19 септември 2004
Италия: 1 – 3 октомври 2004
Франция: 15 – 17 октомври 2004
Испания: 29 – 31 октомври 2004
Австралия: 12 – 14 ноември 2004

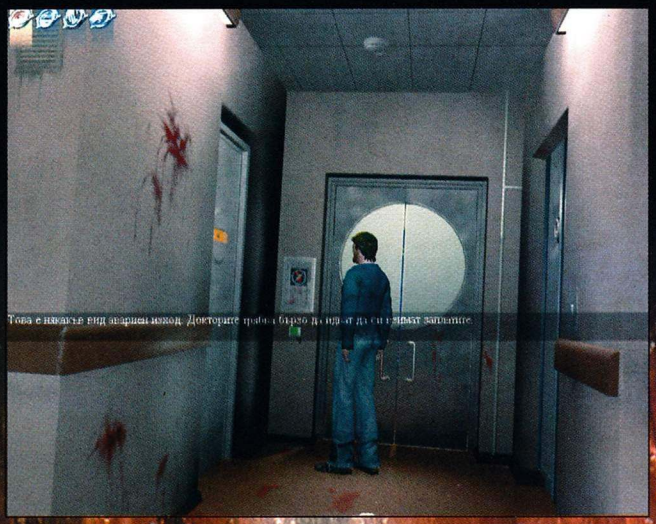
MOUNTAIN DEW и DO THE DEW са запазени марки на PepsiCo., Inc.

Кръв, трупове, разруха и отчаяние.
Те превърнаха Черното езеро в черен оазис.
Станете част от мистерията... изцяло на български!

MIDNIGHT NOWHERE

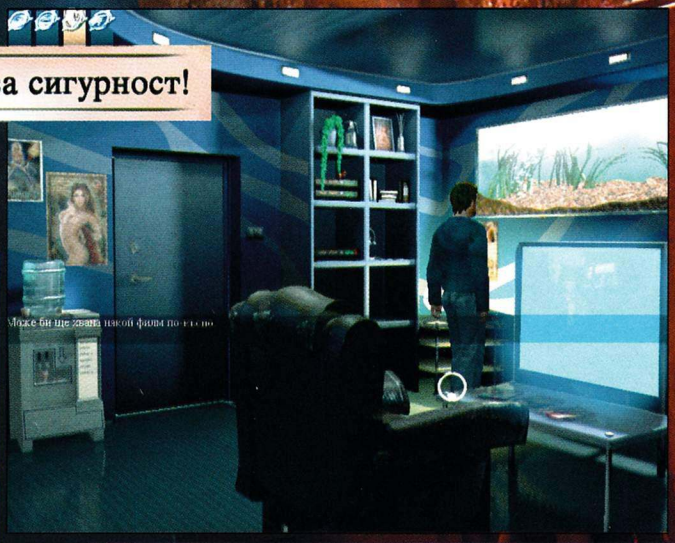
УБИЙСТВАТА ПРОДЪЛЖАВАТ...





ЕВАКУИРАТ ХОРАТА В СПЕЦИАЛНИ КАРАНТИННИ ЛАГЕРИ!

Градът блокиран от силите за сигурност!



ADVENTURE	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Buka / Saturn Plus / Gramis
сайт	http://www.gramis.com
хардуер	P 733 MHz, 128 MB RAM, 32 MB gForce
софтуер	Windows All, DirectX 7
платформа	PC

Обявено е извънредно положение в Черно езеро!

Midnight Nowhere всъщност е много приятен опит в сферата на куестовете, за който може да се каже, че е повече от успешен.

Играта се разработва от близо 3 години, а целта на програмистите е да шокират публиката и да предложат едно много трудно и нестандартно заглавие. Както изглежда, всичко това ще бъде постигнато.

Още от сега трябва да ви предупредя, че Midnight Nowhere не е поредният инфантилен adventure. В тази игра ще се сблъскате със секс, насилие, кръв, гадости и много други скандални неща. Това превръща MN в забавление, предназначено приоритетно за възрастни. Saturn Plus са се постарали да ориентират и геймплея точно за такъв тип аудитория. Това автоматично означава, че ако вие сте хлапак невръстен, играта въобще не е за вас. Не само, че няма да е морално да станете свидели на всичко, което се случва, но и шансът да се откажете от приключението след 20 минути е много голям. То е трудно, объркано и на моменти може да скъса нервите и на изпечен куестаджия.

Самото приключение започва по следния начин:

В един прекрасен момент (не става ясно дали е ден или нощ) вие се събуждате в някаква морга. След като отваряте ципа на торбата, в която се намирате, откривате, че сте заобиколен от опаковани трупове, а целият инвентар в медицинското заведение е безмилостно изпотрошен. Нямате никакви спомени нито за себе си, нито за мястото, където сте попаднал. След няколко минути разходка, осъзнавате, че се намирате в медицинския център на руския град Черно езеро. Всички негови обитатели са избити по най-разнообразни и брутални начини, а кой точно е причинил това, не става ясно до самия край.

14 март 2019 г., извадка от рапорта на шефа на отдела за тежки престъпления в град Черно езеро:

"Благодарение на нашето разследване през миналата нощ бяха открити четири осакатени тела. Те лежаха в мазето на сграда, в която се събират скитници. Това значи, че нашата главна теория за гангстерска война няма да издържи. Вече не разпитваме и участниците в банди..."

17 март 2019 г. Извадка от рапорт до прокурора на Черно езеро:

"Идентификацията на останките, намерени в градския парк, все още не е приключила. Съдебните медици засега имат само информация за броя на жертвите (две), полът им (женски) и приблизителната им възраст (млади). Не смятаме, че инцидентът е свързан със съдбата, сполетяла четиримата скитници. . . ."

Геймплеят в Midnight Nowhere е сравнително стандартен за приключенията тип куест. Имате на разположение четири главни възможности – гледане, използване, вземане и говорене. С първата ще оглеждате всичко по пътя си и ще добивате полезна информация за заобикалящия ви свят. С опцията за използване ще можете да включвате различни механизми, ще си взаимодействате с предметите от инвентара и т.н. С опцията за вземане, разбира се, ще ви се налага да събирате най-различни джунджурии. Предметите, които ще срещнете по пътя си, са адски интересни – батериите от вибратора на кротка чиновничка, огромен микроскоп, оръжия и др. Чрез опцията за говорене ще можете да си общувате със хората около вас. Те всъщност са не повече от 5-6 през цялата игра, което ще ви накара да се почувствате самотни и изоставени (явно това е била и целта на авторите). Единствените хора, с които ще размените няколко думи, са подлите ченгета и шепа затворници.

Тогава възниква въпросът: откъде черпите информация за обстановката? Най-якото в Midnight Nowhere е, че това става благодарение на множеството "случайно" разпилени листчета, плакати, лепенки, обяви и др. Нещата, които ще видите по тях, са умопомрачителни. Те представят атмосферата на руския град по невероятно оригинален и абстрактен начин. Хората по плакатите са с гротескни физиономии, а съобщенията по тях са с наивно-поучителен характер. Затова не трябва да се учудвате, ако срещнете реклами за хапчета за отслабване, виртуални убийства или пък назидателни антиреклами на наркотиците.

Пъзелите в Midnight Nowhere са сложни и със сигурност ще трябва да се поизпотите над тях. В повечето случаи ще ви се налага да разбивате разни пароли, кодове за достъп и т.н. Всичко обаче е много оригинално и със сигурност няма да останете разочаровани.

19 март 2019 г., извадка от писмо, написано от главния прокурор на Черно езеро до отдела за разследване.

"Във връзка с откритите четири тела в различни части на града предлагам да помислим за евентуална връзка с предишните убийства и да не изключваме възможността за съществуването на сериен убиец. Препоръчвам да се въздържаме от изказвания в пресата."

26 март 2019 г., извадка от шифрограма до Федералната служба за сигурност:

"През изминалата седмица се появиха още единадесет трупа. Възможно е хората в Черно езеро да се паникьосат. Настояваме да се изпратят агенти, които да сътрудничат с нашите разследващи екипи. . . ."

Общо взето най-важните елементи за един адвенчър са налице в Midnight Nowhere. Това прави руското творение конкурентоспособно сред този тип заглавия. За това говорят и отзивите в западната преса, които засега са доста добри. Специално за българския пазар играта е преведена изцяло на родния ни език като това я прави достъпна и за местните геймъри, които не са внимавали чак толкова в часовете по английски. Имайки предвид сложността и заплетеността ѝ, фактът, че тя ще излезе изцяло на български, допълнително допринася за приятното преживяване.

От техническа гледна точка руснаците отново са на необходимото високо ниво. Пререндерираните тримерни декори понякога направо смайват с художествената си стойност, а цялостното графично оформление много ясно подчертава потискащата и мрачна атмосфера на Черно езеро.

Midnight Nowhere е заглавие, което бих препоръчал на по-зрелите фенове на куестовете. Сигурен съм, че всички маниаци, които си падат по по-задълбочен и по-труден геймплей, ще скачат от радост. Единственият недостатък на играта в този ѝ вид е линейността. Тя гарантира не повече от едно-две преигравания, но все пак те със сигурност си струват. Убедете се сами.

Орлин Широв

4 април 2019 г. Извадка от секретно съобщение на Федералната служба за сигурност:

"Неуловимият убиец има в сметката си седемдесет и осем трупа. Черно езеро е в паника, избухват безредици, а повечето жители напускат града. Следователите са стигнали до задънена улица. Това говори за обстоятелства, преминаващи границата на свръхестественото..."

Нов боец в мултиплейър жанра

JOINT OPERATIONS TYPHOON RISING

След безспорните хитове на EA Games – Battlefield 1942 с всичките му експанжъни и току-що излезлия Battlefield Vietnam, ясно се очертава тенденцията мултиплейър ориентираните шутъри от първо лице да се превръщат в най-търсените заглавия на пазара. Този факт определено не е останал незабелязан от маркетинговите стратези на NovaLogic. А това със сигурност е компания, която има традиции в разработването на екшън игри. Достатъчно е само да споменем за поредицата Delta Force. Именно опитът, натрупан при нейното разработване, е послужил като основа за създаването на Joint Operations: Typhoon Rising.

Бойно поле: Индонезия

Досега сме водили битки навсякъде по света. Като се започне от Северна Африка, мине се през плажовете на Нормандия и се стигне до делтата на река Меконг. Но за първи път ще участваме в боеве в една от най-интересните държави на Земята. Става дума за Индонезия. Това е страна, съставена от над 17 000 острова, разположени между Тихия и Индийския океан. Има население от 220 000 000 души и една от най-бързо развиващите се икономики в Азия. Но в сюжета на играта този факт изглежда не задоволява бунтовниците. Благодарение на разцеплението в националната армия местни сепаратистки лидери се снабдяват с най-съвременни оръжия. Така се обособяват отделни фракции, борещи се помежду си за независимост. Насилието и жестокостите спрямо цивилното население, както и заплахата за западните икономически интереси, налагат вашата намеса. Естествено, можете да се включите в боя и на страната на бунтовниците и да се сражавате за правото си на самоопределение.

Великолепната петорка

Независимо към ко й отбор ще се присъедините, на ваше разположение ще са пет класа бойци. Това са снайперист, картечар, пехотинец, инженер и медик. Всеки от тях има няколко различни модела. Разбира се, ще започна със скиновете, налични за Joint Ops Team, защото те са повече. Това е така, понеже този екип е съставен от войници, които идват от почти всички точки на света. Можете да избирате от различни националности като се започне от американци, британци, германци и се стигне до руснаци. Всички те са ветерани от предишни военни конфликти и експерти в различни области. Основната им задача е да спасят Индонезия от хаоса и да предотвратят разпространението на вълненията в останалите държави от региона.

TEAM-BASED FPS

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Novalogic
сайт	www.jointopsthegame.com
хардуер	Pentium 1.4 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows 2000/XP, DirectX 8.0
платформа	PC

При бунтовниците скиновете се изчерпват с мъжки и женски бойци, облечени с различни камуфлажи. Целите им също са различни. Сепаратистите твърдо защитават своите убеждения и амбиции за власт. Разцеплението на Индонезийската армия им помага да се превърнат в сериозен противник на международните сили.

Енджинът на играта позволява всички модели на героите да са максимално реалистични и напълно да приличат на своите двойници от истинския живот. За да се подсили още повече усещането за реализъм, в системата за набиране на екипировката е въведен лимит. Той е базиран на теглото на всеки отделен предмет. Така че няма да имате възможността да понесете на гърба си целия наличен арсенал, докато бродите из джунглата.

Огромни карти

Като стана дума за джунглата, време е да разкажа за нивата, които ви очакват. В single player mode това са 9 мисии, а в мултиплейър техният брой нараства на 30-40. И понеже действието се развива в Индонезия, повечето карти ще комбинират действия по суша и вода. Навсякъде ще изобилства от буйни храсталаци и дървета. Терените са основно няколко типа: джунгли, острови, крайбрежни ивици и населени места. В шутъра е включен и денонощен цикъл, където един час игра се равнява на пълни 24 часа. Повечето нива са достатъчно огромни. От NovaLogic обещават, че на най-големите карти ще могат да играят до 100 геймъра едновременно. Със сигурност това може само да ни радва, дори и да е малко преувеличено. Хубави емоции предизвиква и добрата графика, отлично пресъздаваща характерните особености на индонезийския релеф.

Сега е моментът да се спра по-подробно на геймплея.

Екипът е всичко

Joint Operations е отборно ориентирана, което означава, че играта в екип е задължителна без значение дали се сражавате рамо до рамо с ботове или с живи геймъри. По подобие на BF поредицата и тук има контролни пунктове, които трябва да владеете, ако искате да спечелите крайната победа. Колкото повече ваши бойци има там, толкова по-бързо ги превземате. Разликата е, че сте ограничени кои опорни точки можете да нападате. Позволено ви е да атакувате само най-близките до тези, които вече контролирате. Ето защо е изключително важно добре да координирате атаките на вашите бойци.

На голяма част от картите има и поддържащи бази. В тях не можете да се раждате, след като ви убият, но можете да ги използвате като снабдителни депа за амуниции и здравни пакети. В играта разполагате с командно меню, чрез което имате възможност да давате заповеди на съотборниците си по време на престрелките и така по-точно да направлявате посоката на атаката.

Иначе при мултиплейъра няма големи изненади. Типовете игра са стандартните Deathmatch, Team Deathmatch и Capture the Flag, както и по-малко популярните Advance и Secure Mode. Typhoon Rising е първото заглавие на NovaLogic, което притежава Spectators Mode. Това позволява на неиграещите също да наблюдават сраженията. В пакета мисии са включени и няколко нива, където до осем геймъра ще могат да се изправят срещу компютъра в кооперативен режим.

Напълно управляеми бойни машини

Както в своите основни конкуренти от BF поредицата, и в Joint Operations всички превозни средства могат да се управляват. Спокойно можете да си изберете как да се намесите в битката: като пилот на хеликоптер или като механик-водач на бронетранспортьор. Общият брой на машините е 29. Включени са представители на всички съвременни типове бойни средства. Става дума за нападателни и транспортни хеликоптери, БТР-и и верижни машини на пехотата, HUMMER-и, ATV-та, всевъзможни камиони и дори кораби на въздушна възглавница. И двата отбора притежават напълно равностойни бойни единици.

По същия начин стои въпросът и с личното оръжие на всеки играч. На разположение са всички съвременни образци на военната индустрия на САЩ и Русия. Естествено Joint Ops Team използва американски пушки, а индонезийските бунтовници – руските им еквиваленти. Изборът е достатъчно голям, за да не се чувства никой ощетен.

Дойде време за финалните ми редове. Новата игра на NovaLogic определено ще се намеси сериозно в борбата с BF за привличане на повече фенове за каузата на мултиплейър ориентираните шутъри. Наистина, заглавието има нужда от още няколко настройки и балансиране, но до официалната му премиера всичко би трябвало да бъде изгладено. Важното е, че играта оставя след себе си много приятно впечатление и множество изстреляни гилзи.

Димитър Трифонов – Димо

2004-та безспорно бележи завръщането на шутърите за PC. Игри като Doom 3, S.T.A.L.K.E.R и Half-Life 2, които се подготвят, обещават да имат максимално реалистична графика и физика, шеметен звук и феноменален изкуствен интелект на враговете, както и да ни отвеят главите в следващата половин година. Но това ще стане при две условия. Първото е солиден ъпгрейд на машината ви, включващ нова видео карта (минимум FX 55xx или Radeon 97xx), още 256 или по-добре 512 MB памет, процесор около или над 2 GHz и други "дребни" екстри. По-неприятното условие обаче е, че самите игри не са излезли, а и датите на премиерите им само се местят ту напред, ту назад според настроението на производителите, разработчиците и още десетина неясни фактори.

Но за разлика от дългоочакваните мегахитове, след едно демо и без много излишен шум на пазара се появи и финалната версия на шутъра Far Cry. Ако се питате какво е това, явно сте проспали последната половин година. Може би ще е добре да вземете мартенския брой на PC Mania, да прочетете страница 22 и 23, след което да продължете с този текст. Предполагам обаче, че вече сте направили това, така че

смело напред

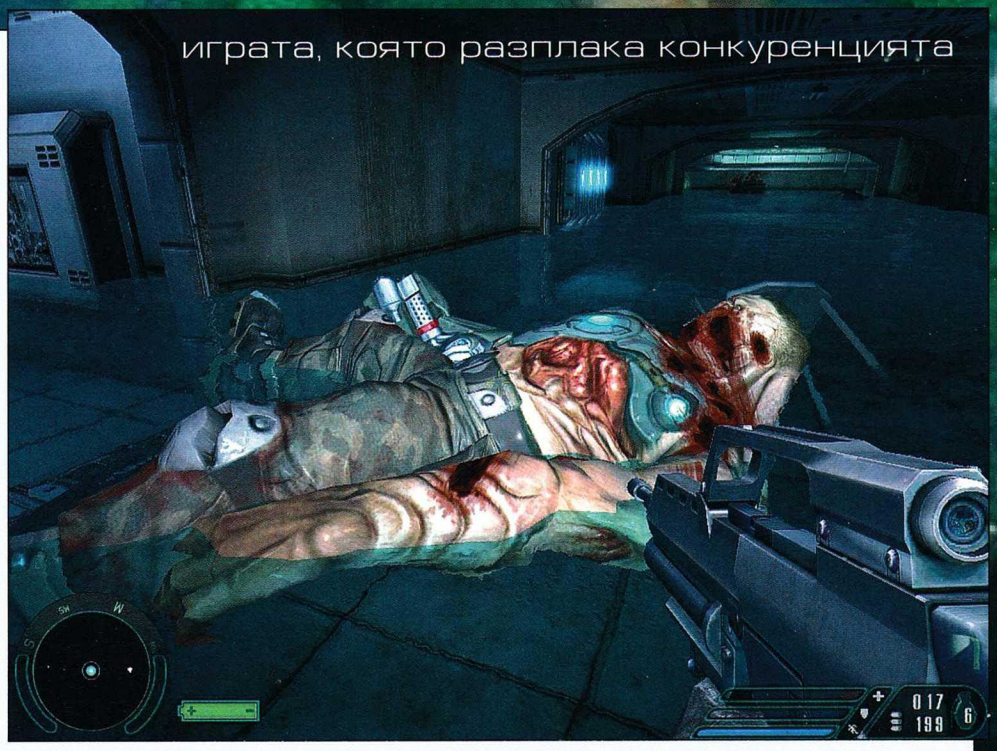
Както винаги, когато заизлиза игра и има демо, съм скептично настроен. Но сега, привършвайки пълната версия смело и отговорно заявявам: всичко добро, казано за Far Cry, е истина! След като я инсталирате и подкарате, на дневен ред излизат една приятна и една неприятна новина. Лошата е, че дори и на много добра машина, играта при 1024 на 768 с High Details и с пуснати останали графични екстри на моменти е доста тегава. В Интернет срещнах оплаквания, че на Pentium 4 на 2 Ghz с 1GB RAM и FX 5900 кадрите в напечените моменти паднали под тридесет! Нещо, което при подобна машина е страшно, а и е показателно за изискванията на играта...

Добрата новина е, че ако си поиграете малко с настройките на играта, тя може да бъде подкарана нормално и на средностатистическа машина. Опциите, с които вървеше о'кей на моята, която вече плаче за ъпгрейд, са 1024x768, всичко на High, Anisotropic 2x and FSAA 2x. Ако и при тях дере по диска и се забавя на моменти, намалете резолюцията, но не пипайте настройките – има какво да се види! Играта има размазващата графика, за която споменах още в превюто от миналия брой. Като започнем от водните повърхности и екстрите като Pixel Shading и Bump Mapping Effects и стигнем до светлините и анимациите на героите – всичко е детайлно, изпипано и страхотно изглеждащо.

Far Cry започва с едно перфектно петминутно филмче, което ви обяснява защо сте седнали пред PC-то. Интригата май е леко различна в сравнение с това, което се знаеше по времето на демото. Основната идея обаче не е променена – вие сте Джак Карвер, капитан на корабче, което вози красивата фотожурналистка Вал. Тя обаче изчезва по време на рейс с вашата коруба и вие с главата напред се хвърляте да я спасите. Както нея, така и света. Разбира се. ;)

Проблеми и досади

Неприятно ми се стори много дълго-



играта, която разплака конкуренцията

3D SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	5 CD или 1 DVD
издател	Ubi Soft/CryTek
сайт	http://www.farcrygame.com/
хардуер	Pentium 1.8 MHz, 512 MB RAM
софтуер	Win 98SE/200/XP, DirectX 9b
платформа	PC, next generation consoles

то зареждане на играта. При някои нива отиваше над... десет минути! Докато чака, човек може да си разходи кучето, да пие кафе или да дръпне новия хит на едикоя-си банда от някои фрий сървър. Но това, според мен, е свързано с огромните нива, които се разпакетират и зареждат през това време. Дори и махането на антивируса не помага. Но за това по-късно...

Друго леко глуповато хрумване е липсата на сейв, което е заместено с наличието на чекпойнтове. А те понякога са доста далече от мястото, на което сте били при умирането. За сметка на това е добавена възможност да пълзите по корем. Поредното нещо, което ме издразни, е липсата на субтитри и при филмчетата, и по време на геймплея. А това е кофти, защото много се говори в тази игра, а отгоре на всичко тя е и story driven. Ако не разбирате всичко, което се казва, някак си част от нейния чар се губи из вечните ловни полета. Или из градинките, където сме били по време на часовете по английски...;] Липсата на субтитри е компенсирана в някаква степен с наличието на Objectives, където се обяснява какво точно трябва да се направи. Но и те са на същия език ;]

Преди да излезе пач 1.1, имаше и доста графични проблеми (особено при по-високите резолюции и high опции), както и появяване на check points на половин метър от земята. Затова, ако срещнете подобни или други проблеми, качвайте Far Cry version 1.1 и всичко заспива.

Май с това се изчерпват не особено приятните моменти и идва време за

играта с главно И

Първото нещо, което правеше впечатление в демото, беше енджинът. Сега той е още по-добър и пипнат. Тази графична машина, след като зареди нивото, без никакви междинни лоудвания визуализира огромни терени. Наистина гигантски – цял остров и то докъдето ви стига погледът. Много готино е да видите комуникационния център на километри от вас в тропическата мараня, например. А и този добър изглед, комбиниран с бинокъл или снайпер, ви дава много начини да отиграете което и да е ниво.

Да кажем трябва да достигнете до Comunication Center. Но за целта трябва да намерите пътя до него. Е, вече къде знаете отивате. Остава ви да измислите как ще прекосите огромното разстояние, което ви дели от крайната цел. Разбира се, по пътя си срещате патрули и какви ли не мотаещи се гадове. Може да ги думнете със снайпера отдалеч, обаче патроните са малко... Или пък е по-добре да заобиколите през джунглата като пропускате големите пътища и преките пътеки? Много е дълго за жалост. Ами защо тогава не се повозите на джип или бъги? Но първо трябва да го намерите. Има и вариант да се пробвате да минете незабележимо...

По този начин е изградена цялата игра. Ако решите да минете някое ниво отново, може да намерите маршрут, различен от този, по който сте успели да минете предния път. За да не се омотаете като пате в калчища из гигантските и засукани нива, на радара ви хитро проблясва точка, която ви показва накъде трябва са отидете. Ако забравите какво правите, имате възможност да направите справка какво точно имате да изпълнявате и какво сте свършили вече.

Визия, звук и интелект

Графиката на играта е глътка свежест, имайки предвид високотехнологичния мрак, металическата теснотия и тежката депресия, срещани в голяма част от шутърите. Растителността на острова е страхотно направена и изпипана до степен, че може да видите и мъха по дърветата. А ако си направите труда да поплувате, ще разберете още по-ясно защо в рекламната реплика на играта присъстваха думите: "райско място".

Другото нещо, което е на върха на технологичния хребет, са светлините. За това имат "вина" пак фирмата-разработчик. Те са девелопнали система за осветление, наречена Dot3 Lightmapping. В

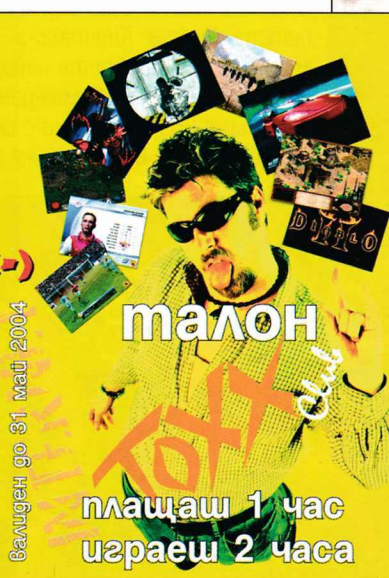
НАЙ-ЛУКСОЗНИЯТ ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ КЛУБ В ЦЕНТЪРА НА СОФИЯ

;-) ЕЛАТЕ ДА СЕ УБЕДИТЕ САМИ ;-)

цена за час - 0.99 лв.
нощна мрежа - 4 лв.
сутрешна мрежа - 2 лв.

Трупайте часове - получете отстъпка 10% 25% 50%

Адрес: ул. "Ангел Кънчев" 1 (до ESCAPE) тел: 980 80 79



ПРОТИВНИЦИТЕ

COMMANDER
Командир. Облечен в милитъри дрехи. Раздава заповеди, организира и координира атаки. Ако го убиете, настъпва смут във вражеските редици.

GRUNT MERCENARIES
Наемник. Облеклото му е семпло - фланелка и комбат панталони. Наемниците са обикновено пушечно месо. Винаги са на група. Нападат отривисто.

COVER MERCENARIES
Специални наемници. Силни и високи. Подбирани и обучавани за директен бой. Защитени са с броня. Нападат, без да му мислят. Леките оръжия почти не им нанасят поражения.

SCOUT MERCENARIES
Наемник-разузнавач. Напомнят на нинджи - тихи и смъртоносни. Екипирани са с бронежилетки. Нападат от засада и са на групи.

REAR GUARD MERCENARIES
Тилови охранителни наемници. Въоръжени с гранати и защитени с бронежилетки, те са специалисти по засади, взривове и леки оръжия.

SNIPERS
Снайперисти. Облечени с черни дрехи и въоръжени с далекобойни оръжия и силна оптика, те са може би най-ефективните убийци. Едни от неприятните врагове.

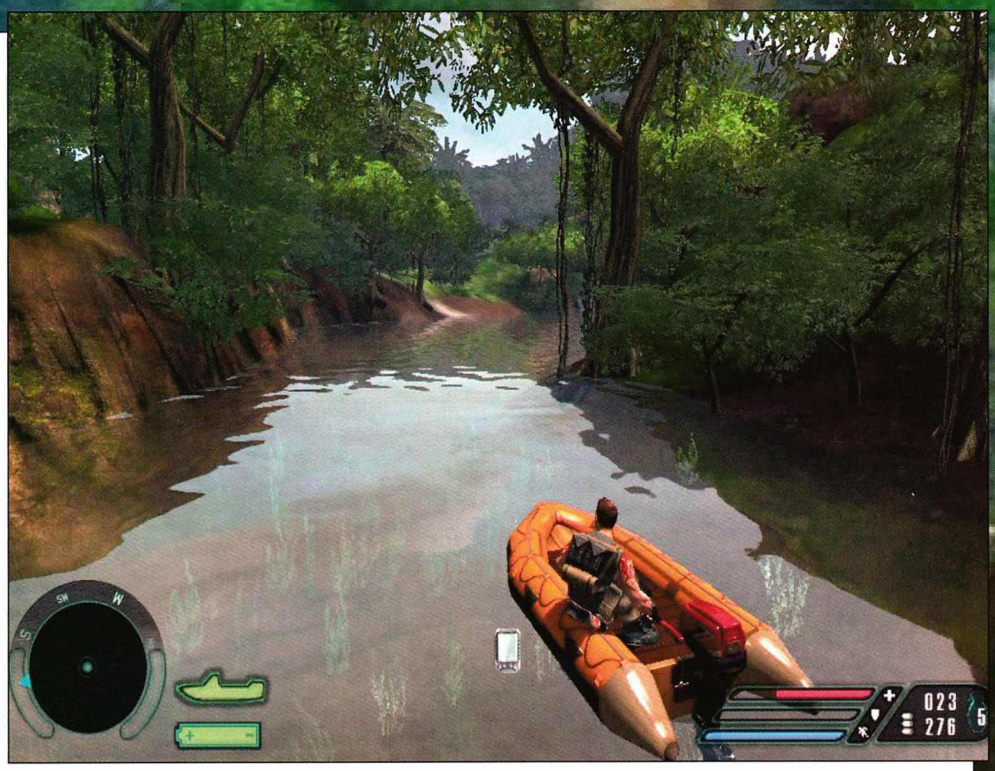
INDOOR GUARDS
Вътрешни охранители. Патрулират в сградите. По-тренирани от останалите пазачи. Добре е срещи с тях да се избягват.

SHIELD GUARDS
Конвоираща стража. Бронирани с щитове от високотехнологична сплав. Имат и страхотни оръжия. Много труден противник.

ELITE GUARDS
Елитни гардове. Лесно се познават по противогаза и очилата за нощно виждане. Невероятно силни и опасни врагове.

EVIL WORKERS
Общи работници. Облечени в гащеризони. Въоръжени с леко оръжие. Ако ви забележат, се развикват за помощ.

P.S. В играта се срещат и три-четири вида учени, но те по-скоро не са врагове...



описанието й се споменават думички, за които човек без висше образование по оптика и физика не е чувал. Резултатът е много реалистична, наситена и недразнеща светлина. Споменатата в превюто Polybump технология за създаване на детайлни герои, без да се товари излишно машината, хубавите и плавни анимации, в комбинация с Dot3 Lightmapping и вградената Inverse Kinematic-а придават на лошковците и добрите невероятно визуално излъчване. А в междинните анимации, също визуализирани с енджина и реднвани в реално време, може дори да се забележат мимики и движения на устните, синхронизирани с говора и емоциите. Не знам точно защо, но героите от играта имат лъскав и леко пластмасов вид, който леко напомнят на съществата от алфите на DooM 3.

Физиката на героите също е на много добро ниво. Ако гръмнете газова бутилка, около която има четири-пет души, всеки от тях пада и отлита по различен начин. Освен това може да простреляте и веригите на висящи мостове и да погледате как гадове падат от високо. А в момента, в който нечие тяло цопне в морето, кръвта му лека-полека оцветява водата в червено. Всичко това е радост за окото на всеки начинаещ или закоравял геймър. Не по-малко е удоволствието от гледката на реалистично свличащо се вражеско тяло по някой склон.

Изкуственият интелект на всички компютърно контролирани персонажи в играта е на подобаващо ниво. Координацията на войниците е почти перфектна. Ако един от противниковата група пострада, другите не се скупчват около него, а се пръсват и тръгват към предполагаемото място на изстрела. И все пак тук има дупки и пропуски. Понякога в джунглата войниците се смотават зад някое укритие и неясно защо остават там, докато не отидеш да им резнеш тиквата с мачете... Но за да сме честни, това се случва по-често на по-ниските класове герои и по-рядко – на елитните.

Няма защо да се лъжем, звукът в играта нещо не е наред. Гласовете са вяли и леко уморени. Липсва им патос дори и в най-напечените моменти. Звуците са малко по-добри, но се съмнявам да впечатлят някого. Ако имате саунд система със задни колони, нещата добиват по-добри черти, но пак трудно бих дал оценка над 5, ако ще да съм с последния писък на звукова карта и колонки...

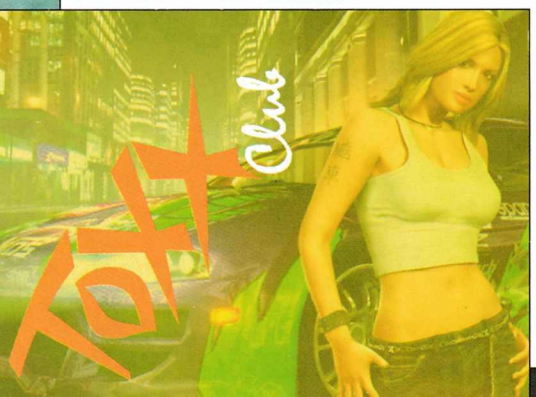
Сингъл и мултиплей

Нивата, из които се развива действието, са около двадесет и предлагат много часове разнообразен геймплей. Ще имате възможност за игра от типа DooM, ще се почувствате и като в Джурасик парк, ще покарате машини, имате среща с кораби, вулкан, разходка из лаборатории и още какво ли не. Аз лично съм особено впечатлен от нивото Dam – преиграх го два-три пъти. Като игрово време, без чийтове и излишно бързане, Far Cry е дълга минимум четиридесет часа!

След като минете тези два дни нонстоп геймене, идва ред и на LAN или Интернет сраженията. За жалост надали някъде в България ще има сървър, но какво ви пречи да отскочите до кварталното клубче и да разцъкате с приятели? Режимите са класически – Assault, Free for All и Team Deathmatch. Картите са огромни, нивата са единадесет и са пълни с места и за снайперисти, и за агресивни играчи. Има, разбира се, и превозни средства. Хитро е измислен и номерът за неутрализиране на многото дебнещи снайперисти – оръжията имат специално сияние, което ви издава, особено ако сте на слънчева светлина. Крис Аути и Ричард Цао са дали много от себе си...

Теоретична пречка, за да се съберат хора за игра, може би ще е излезлият наскоро UT 2004. Но когато ви писне от него, поиграйте малко Far Cry. Няма да съжалявате. Според някои даже Far Cry е подобният от двата шутъра. Освен това и с двете игри върви редактор за нива (на http://www.farcry.ubi.com/ има и ръководство за него), така че обявявам състезанието за открито. А кой ще е победителят – оставам вие да прецените.

Пеню Дачев



internet & game club

@lien's club

www.aliensclub.com

Кафе-бар

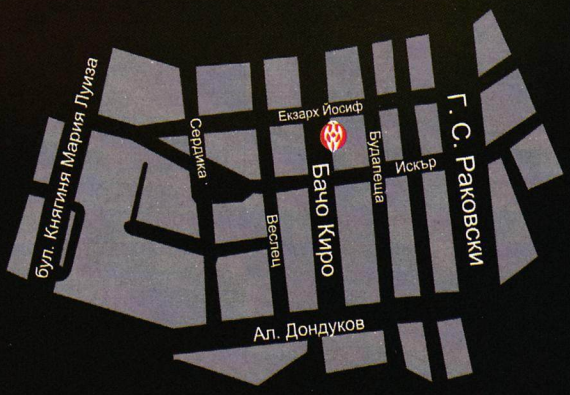
Климатик

Оптичен Интернет 5 Mbit / 256 Kbit

Извънземен дизайн

AMD 1200 - 2000 MHz, G-Force 4 - GF FX5200, 128 MB

Промоция 3 ч за 2 лв. (през целия ден)



ул. Бачо Киро 24, тел.: 980 1110

тарифи (за 1 час):
08:00 – 13:00 – 0,79 лв.
13:00 – 23:00 – 1,00 лв.
23:00 – 08:00 – 0,80 лв.

нощна мрежа:
23:00 – 08:00 – 3,00 лв.

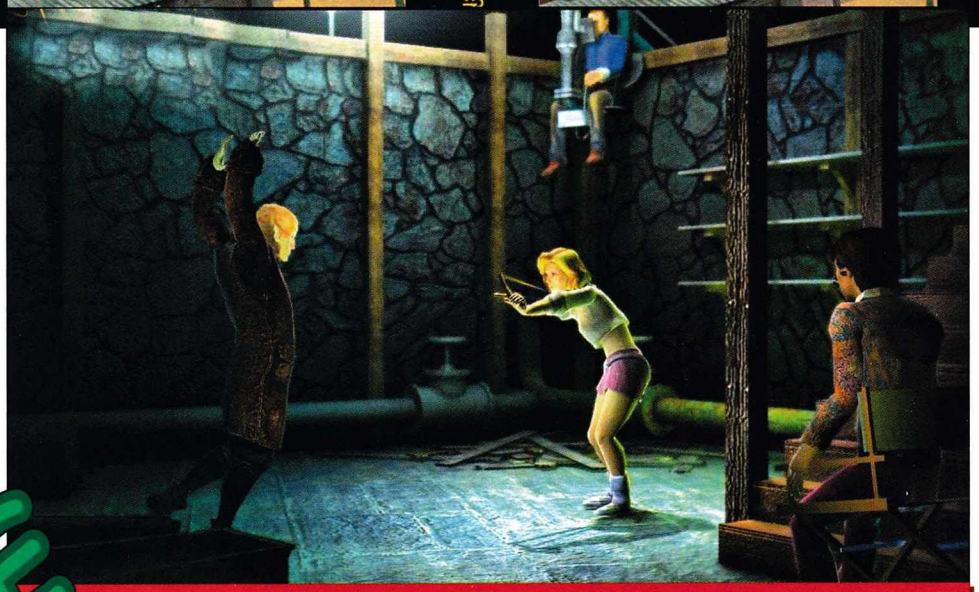
дневна мрежа:
10:00 – 17:00 – 5,00 лв.

Официален организатор на ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP за България

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

LIFE SIMULATOR

издател	Lionhead Studios
сайт	www.themoviesgame.com
излиза	третото тримесечие на 2004
платформа	PC, PS2, X-Box, GameCube



THE MOVIES

Напоследък компютърните игри май не са особено оригинални. Въпреки че ни впечатляват и очароват с ефектност и интерактивност, те повтарят добре изпитани идеи от живота извън PC-то. The Movies е едно от малкото изключения, станали възможни именно поради техническото съвършенство, дарено на човечеството чрез новите технологии. За да не звучи голословно подобно твърдение, добре е да значете, че тази геймка, освен всичко останало, е и творение на титана в създаването на игри Питър Молиньо.

The Movies е игра, която ще се занимае най-подробно с трупката около

създаването, продуцирането и заснемането

на един филм (и повече филми, ако се справяте добре с бизнеса). В Холивуд, разбира се. Сам по себе си моделът на развитие в играта е заимстван най-вече от The Sims и стратегическите игри тип „тайкуун". Това, на което разчита задаващият се през наближаващото лято продукт, е фокусирането върху специфичните детайли. Верността на това твърдение се потвърждава от фактите: Lionhead Studios, фирмата на Молиньо, до този момент има само една игра – Black&White, която намери верни поддръжници, но не и любовта на масовия фен, разглезен от колене, фрагове и оркски оригни. През последните три години компанията е работила предимно върху The Movies, а от успеха на начинанието им (а може би и от съдбата на Black&White 2) зависи и бъдещето на Молиню като създател на видео забавление. Все пак при провал може би ще вземе да му писне и ще реши да се оттегли, наслаждавайки се на геймърските си старини?! Не звучи като интригуваща перспектива обаче.

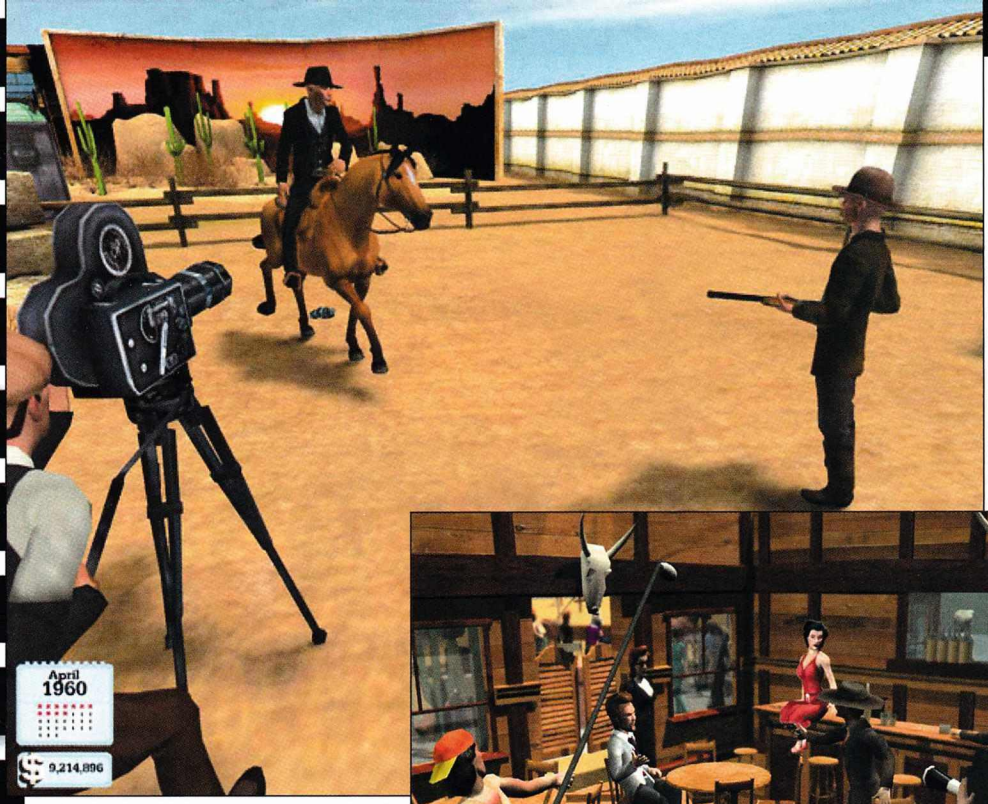
The Movies ще бъде издавана от Activision, което е още една гаранция, че с „тая работа" са се захванали сериозни комерсиални пичове. Предизвикателството си го бива, съгласете се. За да пробиеш в шоубизнеса, или трябва да се казваш Виденлиев и майка ти да е била на правилното място в правилното време, или да имаш много талант. Макар че реалността доказва, че само талант не стига. Добре е да се казваш и Виденлиев, все пак.

За всички, които имат само талант, младежки плам в очите и големи амбиции, The Movies ще достави два ТИР-а с необходимите съставки да експериментираш вкъщи пред монитора. Но за да се запази социалното равновесие (сиреч да не се коркат хората със звездно настояще), дивелъпърите дават в ръцете ви ролята на продуцента. Малко мръснишко, не мислите ли?! Не трябва да се съмнявате в думите ми. Да си продуцент е предизвикателство. Нещо като да си класна на взвод пубертиращи и вонящи на хормони момчета. Те уж се правят на много велики и скроят понякога мръсни номерца. Но в ръцете на класната/продуцента винаги е и ножът, и хлябът, ако ме разбирате правилно. Яко, а?

The Movies

няма да използва имената на холивудските актьори

Честно казано, щях да се учудя, ако някой им го беше позволил или пък те си го бяха поискали. Ако се позовем на твърдението от горните редове за продуцента, не е добре за реномето на филмовите студия да оставят в ръцете на публика-



та възможност да биеш шамари на Том Круз до посиняване или пък да снимаш порнофилм с Катрин Зита Джоунс. Не че имам нещо против (за второто дори бих се редил на опашка пред киносалон), но не е, хмм, морално. Може би вече е време и за добрата новина – макар и да не използвате в играта имена на истински актьори, можете да ги прекръствате. Не смятам, че нещо ще спре масовия зрител, пардон, геймър, да натика Томи Круз, където му е мястото. Да, точно там.

Действието в The Movies ще се развива през всичките 100 и кусур години кинематографична история. Това означава, че ще имате възможност да снимате всичко: от неми филми до „Завръщането на Ам-Гъл". Чисто логически подобно проследяване на киноисторията има смисъл и от гледна точка на геймплея. Преди 100 години не е имало значение как се казваш, а дали имаш ентусиазъм. Така с шепа долари в ръце, както и с група ентусиасти е можело да направиш филм за чудо и приказ – пример е самият Чарли Чаплин, дами и господа. Декорите са елементарни, ефекти почти няма, а единственото „най-важно нещо" е актьорското майсторство. Донякъде идилично, трябва да призная.

Духът на стратегическа симулация се запазва от опциите за влияние и контрол върху актьори и сценаристи. Така например през 20-те години актьорите няма да са особено капризни и придирчиви. Сравнени с примадоните на 90-те, разбира се. С времето обаче всичко се променя и изменя. За един успешен блокбъстър от 90-те ще трябва да платите солено на именита звезда, която освен всичко останало е и адски досадна с изискването си за топла минерална вода, гигантска каравана с джакузи и подобни щуротии. Ако не се грижите за него/нея и не удовлетворявате тези му желания, той може да се изнерви зверски и да стане алкохолик или да прекали с кокаина върху тоалетната чиния. Абе тия хора на изкуството като останат без кеш и просто изперкват тотално! Пикльовци.

За да бъде всичко като наистина

пред вас като продуцент/режисьор/собственик на филмово студио ще изникват и дребни „предизвикателства" – например да снимате романтична драма с руса кака, която движи с застаряващ нефтен магнат, срещу съответната красива сума в банковата ви сметка. Също така трябва да устоите на напъна на критиката. Резултатът е благоприятни обстоятелства за вашето студио и впоследствие приходи и печалби от прожекции и DVD-та.

Друг готин момент е плъзгачът за насилие и секс. В началото на 20-ти век Америка и светът все още се възстановяват от пуританизма и им е някак трудно да приемат разголена женска плът. Дядовците ви почти са свършвали при вида на гол женски гръб. Не ми се мислили как са се чувствали през 80-те, когато голите тела са супермодерни в Холивуд. С помощта на вече споменатия плъзгач можете да определите дали в заснетите от вас продукции ще фърчат глави, дали жените ще са като в порнофилм или ще са със закопчани догоре рокли. Трябва да знаете, че не можете да си позволите сцени на насилие или секс просто така – от това зависи успехът на филма ви, а оттам и благосъстоянието на филмовата ви компания.

The Movies ще ви занимае и с други „досадни" подробности около правенето на филми като избор на декорите, костюми и финансирането на проекти. Простата истина, известна от всеки тайкуун, гласи, че колкото повече, толкова повече – ако вашите творения имат успех сред публиката и реализирате добри приходи, ще можете да снимате и други филми. Ако ли пък те се окажат провал, ще ви сполети малката случка, която понякога в живота посещава някои от нас – провал, разорение, край на мечтите. Хубавото на цялата история е, че това е просто игра. Така че рестартирате и пак тормозете Том Круз.

The Movies ще се появи първо за PlayStation 2, а едва след това за PC. Конзолните залитания на Молиньо всяват лек смут в душата ми. Но все пак никога не знаеш какво можеш да очакваш от заглавие, правено и за телевизионни игри. GTA 3 стана хит, но и безбройни са примерите за кротки издънки. Почти като филмовите творби в The Movies.

Единственото нещо, което ми липсва на този етап като предварителната информация за играта, е дали ще трябва да се борите с филмовото пиратство. Ето още една тема за размисъл, която може да роди допълнителни предизвикателства в главите на авторите.

Александър Бойчев

MEN OF VALOR ☆☆☆

Виетнам. Мястото, където мечтите на няколко милиона млади американци малко се отклониха от предначертания път. Men of Valor: Vietnam. Играта, която трябва да покаже на поколение 2004 къде и защо са се били някои от по-възрастните им съграждани

Фенове на шутъри през последните 18 месеца бяха подложени на сериозно изпитание. Те трябваше да се настроят на определена вълна и да започнат да получават любимите си игри предимно във варианти, посветени на тема Втората световна война. Ако това вече е почнало да ви поомръзва, знайте, че и продуцентите на видеозабавления внимателно ви наблюдават. И точно в мига, когато аха-аха да се откажете от стрелянето по виртуални фрицове, те ви подготвят нова изненада, сменяйки епохата, в която действието се развива. Men of Valor: Vietnam на разработчиците 2015 (и издателите Vivendi Universal, разбира се) ви пренася по време на конфликта във Виетнам – най-спорната и мръсна война, водена до появата на терористите и дислоцираните по всички точки на земното кълбо бойни действия. Гаранцията за качество? Да, това ще бъде качествено забавление. Смятам да ви убедя в това малко по-надолу...

Както вече споменах, разработчици на играта са 2015. На средностатистическия геймър те са познати със своето най-велико творение – Medal of Honor и безбройните му продължения. Спокойно можем да кажем, че този шутър направи революция във видеозабавлението с киберстрелба, която може да съперничи на заглавия като Doom, Quake или Unreal.

По своята същност Men of Valor няма да се различава силно от повечето представители на жанра – вървиш, стреляш, търсиш прикритие, използваш тактика и се координираш с взвода си при атака. Въобще все познати неща. Всъщност, основният проблем, пред който ще бъде изправен Men of Valor, е закъснялата му поява. Преди Юни за премиера едва ли ще можем да си говорим. Зли езици подхвърлят и намеци, че ще има отлагане за септември. А черногледците направо обясняват как разпространителите смятали да правят коледен бизнес с този си продукт. В действителност Men of Valor беше насрочена за поява за отминалата Коледа.

Междувременно на пазара излезе още един шутър за Втората световна – Call of Duty. Той донесе нужната порция новости и подобрения, от които екшън-феновете имаха нужда, за да продължават да играят и играят, и играят... Неприятният страничен ефект – голяма част от новостите, шумно афиширани през последните месеци около Men of Valor, вече са включени в актуалния хит на Activision.

Какво се знае за Men of Valor: Vietnam на този етап?

Играта ще включва 13 мисии из 65 различни карти. Казано с думи човешки, това означава, че ще бъде запазен вече изпитаният модел, при който историята протича под формата на отделни кратки поднива, включващи нови и нови предизвикателства. Освен всичко друго Men of Valor ще бъде ле-е-еко надплатформен. Така че по всяка вероятност играта ще дебютира първо за конзолата Xbox, а едва по-късно за PC. Пазарни закони, какво да ги правиш.

Мултиплейър режимите ще бъдат обект на особено внимание. Предвижда се изграждането на онлайн геймсървър, където притежателите на Men of Valor да се събират и да късат заедно задници на виетконги. Друг интересен, макар и не толкова важен детайл, е обещанието за саундтрак с оригинална музика от 60-те. Просто вече си представям как облаци напалм заливат джунглата под звуците на Джими Хендрикс! Когато става дума за звуковите ефекти, разработчиците твърдят, че те ще пресъздадат акцента и диалектовите особености на различните янки, влезли в боя.

Създателите на Men of Valor успяха да си спечелят слава на перфекционисти благодарение на това, че имат по-специално отношение към детайлите в геймплея. В Men of Valor са спазени всички характеристики на епохата, в която се развива

ВИЕТНАМ – ГИГАНТСКАТА ИЛЮЗИЯ НА АМЕРИКА

Войната във Виетнам е продължила 8 години. За този период в нея са загинали 2,5 милиона души (от двете страни на барикадата). Ако се интересувате от история и прочетете повечко за Виетнам като държава и изобщо за азиатския регион, ще видите много сходства има между водените тогава бойни действеия и сегашните откъслечни унищожителни действия на терористите от Ал-Кайда и подобните ѝ организации.

Защо САЩ навлизат във Виетнам? Заради политически интереси. В битката срещу „северняка" Хо Ши Мин и „южняка" Виет Конг американците използват огромна военна сила, експериментират с различни оръжия (включително химически и биологични). В крайна сметка янките се изтеглят със смачкано самочувствие. Просто никой не е бил подготвен за бой в джунглата срещу многомилионен враг, който използва деца и жени в една своеобразна партизанска война.

3D SHOOTER

издател	Vivendi Universal
сайт	www.2015.com/games/games_mov.html
излиза	2-ро тримесечие на 2004 г.
платформа	PC, PS2, X-Box, PS2, GameBoy, Mac

Виетнамската война, дори и... расовото разделение. Интересно е, че в играта ще поемете ролята на Дийн Шефард, млад чернокож. Съществува твърдение, според което виетконгците са се целили нарочно само в белите американци и по този начин са причинявали смут в бойните редици на врага си... Освен това играта ще бъде доста, хмм, вулгарна. За да бъде запазено „войнишкото" усещане, редниците ще псуват като (американски) каруцари, а сержантите и лейтенантите ще юркат по подходящия начин подчинените си. Методите на гърч в американската пехота са обект на кинематографски напъни от страна на не един и двама холивудски титани, така че може ви е ясно точно в какво ще се изразява това.

По време на битките

разработчиците са се постарали да направят живота на геймъра истински ад, водени от максимата, че той и без това обича да бъде гърчен пред монитора си. Така например, подобно на играта Halo, раните и „кръвта" не се лекуват с медицински пакети, които поглъщаш и като с магическа пръчица възстановяваш здравето си. За пълна регенерация трябва да закараш героя си някъде на скришно място. Когато е далеч от фронтовата канонада, той започва да се превързва с бинтове. Колкото по-брутална е раната ти, толкова повече време ще е нужно, за да се възстановиш. Имай предвид също така, че виетконгците устройват мръснишки засади. Навсякъде е бъкано от мини, капани и снайперисти. Исторически факт е, че американците не са очаквали такава съпротива. В сравнение с Виетнам инвазията при Ла Манш се е оказала като детска игра.

Така че темата Виетнам набира скорост. Както е видно, време е да изиграем другата „любима" война на американците пред екрана на компютъра си. Появата на толкова силен конкурент като Battlefield: Vietnam според мен би трябвало да бъде достатъчен аргумент за момчетата от 2015 да побързат. Men of Valor: Vietnam изглежда повече от многообещаващо. И като за финал – Medal of Honor беше частично базирана на филма „Спасяването на редник Райън". Call of Duty, от своя страна, гребе с пълни шепи от идеите и сценария на „Враг пред портата". Можем да направим своеобразно залагане на кой филм ще се "опре" Men of Valor. Аз залагам на "Взвод". Сега вие сте на ход...

Александър Бойчев

Нека си го признаем: Thief е добра игра, но да използваш стрели с водна капсула, които загасят факли... Я стига. Защо ли се изнасилват така нещата, има си къде по-умни методи да се създаде един хубав стелт екшън. И според мен да навреш цялото действие в средновековен свят не е най-изгодният от тях. Да не говорим, че съвременната епоха предлага доста повече варианти за сюжет и – най-важното – усещане за реалистичност. Защото от първия Бонд филм насам всеки малко или много е искал поне за един ден да се превърне в черна сянка, натоварена от правителството си с тежката задача да спаси света и да открадне девствеността на девойката от третата сцена. Миналия месец ви представихме поредната Rainbow игра. Сега за почитателите на Том Кланси пристига продължението на един от най-добрите стелт екшъни за миналата година.

Името ми е Сам, Солид Сам... Упс!

Първият Splinter Cell бе PC отговор на брилянтния PS2-хит Metal Gear Solid. На компютърния монитор също трябваше да изгрее звезда, чиято сила не е в броя на изстреляните куршуми за единица време, а в потайния подход към ситуациите и излъчването в стил Джордж Клуни. За разлика от Бонд игрите, в които също имате куп джаджи и стелт елементи, то Splinter Cell предложи нещо наистина ново и реалистично – играчът знаеше, че на следващия ъгъл няма да го чака аптечка. Заглавието пожъна доста сериозен успех и продължението бе просто въпрос на време. Сега Сам Фишър е отново с нас, малко позастарял, сменил облеклото си с доста подобна на Снейк броня, но не изгубил и частица от способността си да се справя с невъзможни ситуации.

И така, нашият човек си изпълнява нормална мисия с освобождаване на заложници, когато попада на един доста странен разговор. Скоро избухва и гражданска война, а странен, нелечим вирус започва да покосява случайни хора. Изведнъж и трите събития се оказват свързани – причинителят на гражданската война държи в себе си едно голямо асо – от него зависи дали човечеството ще бъде покосено от зловеща зараза, в сравнение с която чумните епидемии от средните векове са като пролетен грип. И всеки ден той трябва да се обажда на няколко особени телефона с паролата "Pandora Tomorrow", в противен случай бацилът ще бъде пуснат на свобода.

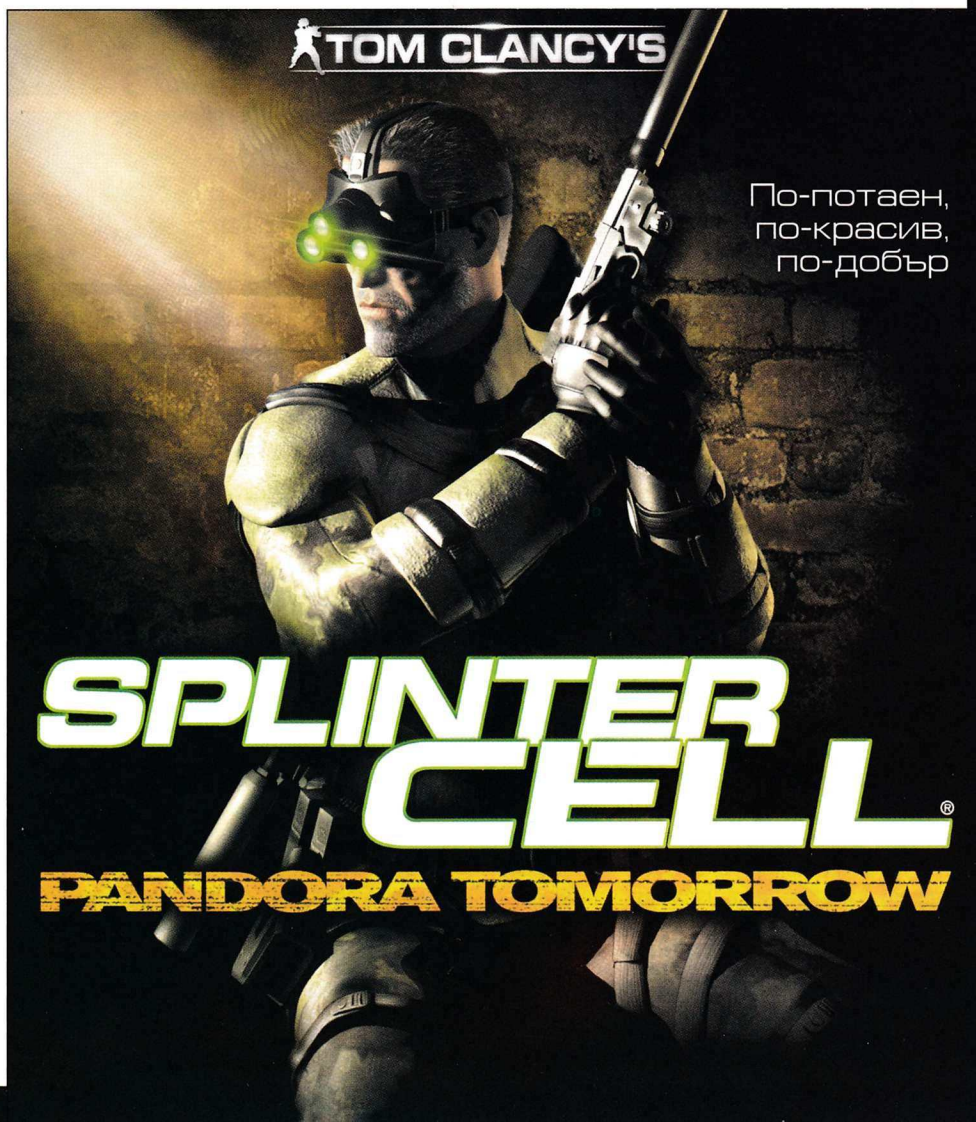
Тук идвате вие – в продължение на петнадесетина мисии ще разплетете мистерията: кой, как и за какво се бори. В общи линии ще се опитате да спасите света. От игра с Tom Clancy в заглавието бих очаквал малко по-задълбочен сюжет, но и така е доста над средното ниво клишираност (XIII например). Но може би господин Кланси се е преуморил с всичките си тези кошмари на тема световна конспирация и Трета световна. Както и да е – действието в играта се развива през 2006 г., тъй че още една червена точка блясва в графа реалистичност.

По-черна от нощта...

Фундаменталната концепция на стелт-шутъра е, че съотношението на шутването към стелтването е в пропорция 1 към 5. Мисиите ви се делят на три типа – стелт, ултрастелт и бойни. Първите са стандартните. В тях ще си гоните задачките, а изборът на подход към дадената ситуация зависи само от вас. Количеството трупове, което ще оставите – също. Най-често имате право на три аларми, или три пъти да ви забележат, като последната означава, че сте разкрити ("Сам, плащаме ти да си призрак", прокънтява глас в главата на героя. :))

Всеки път, когато се вдигне гюрултия, противниците ви се променят. И то не само интелектуално, но и по отношение на външния си вид. Когато са спокойни, те се разхождат с местния еквивалент на хавайски ризи, не обръщат много внимание на странни звуци, или дори и да обърнат, бързо губят интерес. Когато разлаете кучетата за първи път, всеки от тях си слага бронежилетка, ставайки значително по-труден за убиване (може да ги обстрелвате само в незащитените места по тялото). Подозрителността им нараства и става все по-трудно да се скриете. Втората аларма е равносилна на нахлуването на каски (хедшотът се превръща в истински изпит за майсторство), изнервено оглеждане и стрелба по всяка подозрителна сянка или звук.

Ултрастелт мисиите са още по-ограничаващи. В тях всяко вдигане на алармата означава да се взирате тъпо в load прозореца и да ви трият сол на главата по радиото. Нямате право да убивате никого, а основната ви стрелба ще бъде по различни осветителни тела. Лично за мен



STEALTH 3D PERSON ACTION

графика	
звук	
геймплей	
общо	4 CD
издател	UbiSoft
сайт	http://www.splintercell.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1b
платформа	PC, X-Box

тези задачи са и най-интересните. Бойните мисии са относителна рядкост, но понякога с куршуми и гранати трябва да си пробиете път, без да ви е еня за нивото на стрес у гардовете. Тези предизвикателства са може би най-изнервящите, защото имате само две оръжия, много малко боеприпаси, и тъй като всяко едно от пушкалата използва олекотени малокалибрени амуниции и заглушител, изправянето лице в лице срещу брониран кубинец с Калашников в ръка е равносилно на фраг за отбора на лошите.

Животът е гаден, а накрая умираш!

Отдавна не бях гледал надписа Mission Over толкова често по време на игра. Слава Богу, нивата се зареждат адски бързо. Но и така играта си остава супер трудна – не успееш ли да вкараш хедшот с първия изстрел и край! Докато се занимаваш с гарда, в гръб ти изкача куче и гризваш дървото! Тъкмо завършваш мисията, някое изключително бдително копеленце открива зле скрит труп и всичко приключва. Ще трябва да пипате много внимателно и с много мисъл. В основната си част играта се свежда до дебнене, добър тайминг и точна стрелба по крушки, фенери и други осветителни тела.

Сам, разбира се, разполага с доста богат арсенал от действия, които може да предприеме, за да изпълни задачите си. Можете да се прилепяте по стените, да надничате зад тях или бързо да минавате покрай вратите. Можете да се катерите по отвесни стълбове, да се спускате по въжета, да лазите под влакове.

Всъщност именно нивото с трена особено ме впечатли. В тази мисия нашият човек прекосява цял вагон, залепен за външната му страна, внимавайки да не шашне някой от гардовете, изпречвайки се на прозореца му. В същото време героят трябва да внимава бързо прелитащите в другата посока влакове да не го отнесат.

Левъл дизайнът в новия Splinter Cell е нечовешки. Въпреки че не е нищо революционно, нивата се зареждат адски бързо. Но и така играта си остава супер трудна – не успееш ли да вкараш хедшот с първия изстрел и край! Докато се занимаваш с гарда, в гръб ти изкача куче и гризваш дървото! Тъкмо завършваш мисията, някое изключително бдително копеленце открива зле скрит труп и всичко приключва. Ще трябва да пипате много внимателно и с много мисъл. В основната си част играта се свежда до дебнене, добър тайминг и точна стрелба по крушки, фенери и други осветителни тела.

Сам, разбира се, разполага с доста богат арсенал от действия, които може да предприеме, за да изпълни задачите си. Можете да се прилепяте по стените, да надничате зад тях или бързо да минавате покрай вратите. Можете да се катерите по отвесни стълбове, да се спускате по въжета, да лазите под влакове.

Всъщност именно нивото с трена особено ме впечатли. В тази мисия нашият човек прекосява цял вагон, залепен за външната му страна, внимавайки да не шашне някой от гардовете, изпречвайки се на прозореца му. В същото време героят трябва да внимава бързо прелитащите в другата посока влакове да не го отнесат.

Левъл дизайнът в новия Splinter Cell е нечовешки. Въпреки че не е нищо рево-

УЛ. ШИШМАН 27 – СРЕЩУ 7 СОУ / ТЕЛ: 981 23 21 / WWW.NEXTLEVEL.BG

NEXT LEVEL
INTERNET & GAME CLUB

ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ
50 МОЩНИ КОМПЮТЪРА
КЛИМАТИК

ИГРИ
* 3D SHOOTERS
* ADVENTURES
* STRATEGY
* SPORT
* RACING
* RPG

ТАЛОН
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ

ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС

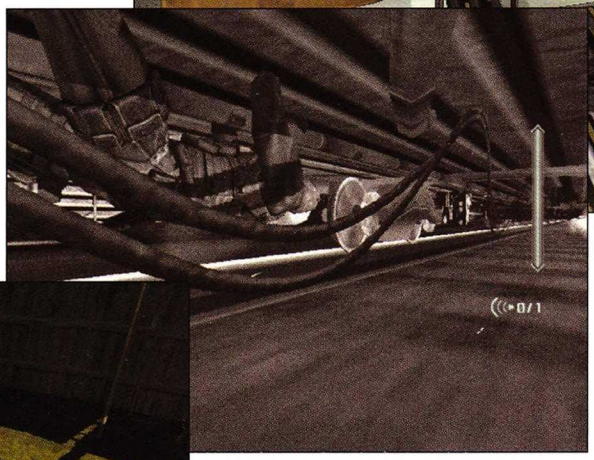
1 ЧАС – 1 ЛЕВ
СУТРЕШНА МРЕЖА – 2 ЛЕВА
НОЩНА МРЕЖА – 4 ЛЕВА

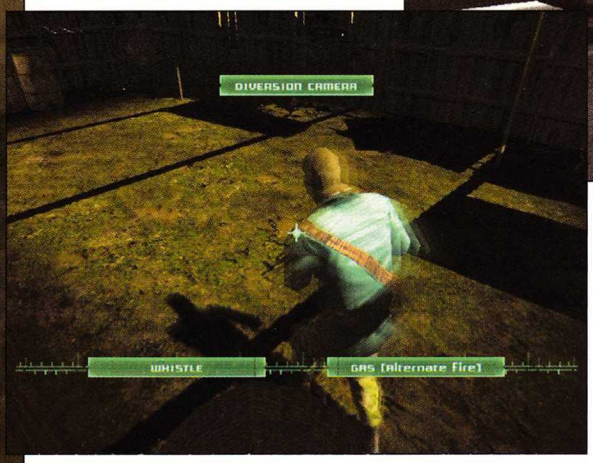
100MB ВРЪЗКА ДО Hendoff

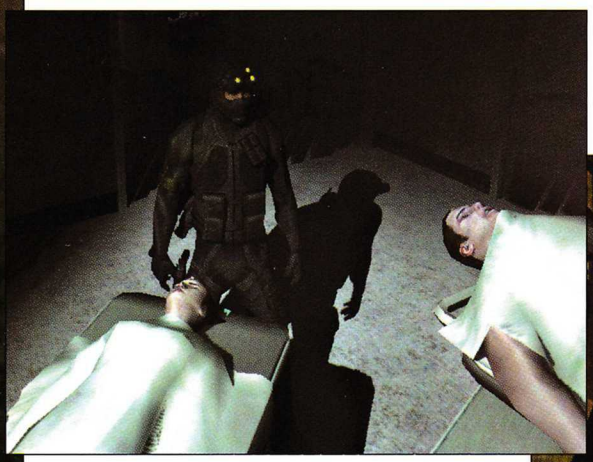
NEXT LEVEL

ционно, той е адски сполучливо направен, независимо дали става дума за клиника, голяма корпоративна сграда, изоставена метростанция или джунгла. Всяко едно от местата е достатъчно уникално, за да остави следа в спомените ви.

Освен всичко друго, г-н Фишър владее и няколко акробатични номера. Докато виси на някое въже, той може да си сгъне краката, за да преодолее теснина, да се прицели между две тесни стени или пък да подскочи и да се задържи, достигайки недостъпни места. Тази техника е и перфектна за засади – веднъж качили се, ставате невидими за гардовете, минаващи под вас, които преди това са били подмамени с подсвиркване. Някои престрелки пък могат да бъдат значително по-лесни, ако изненадате някой от лошковците в гръб. Сграбчете го за врата и го използвате за жив щит, докато с другата ръка сте насочили пистолета към приятелчетата му.





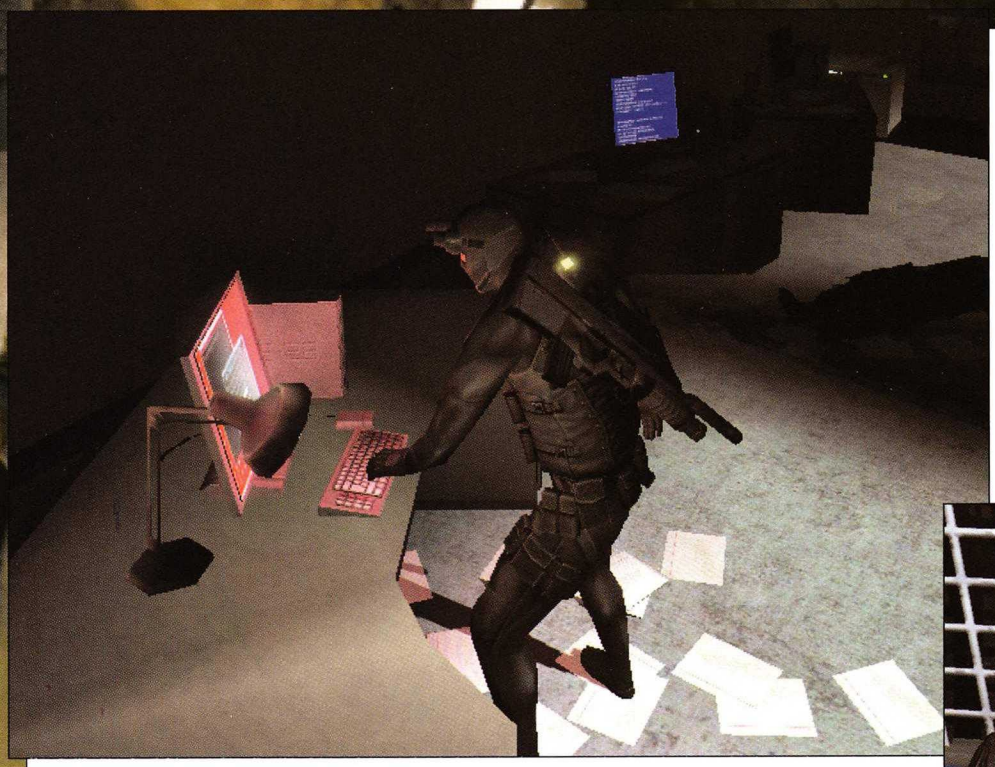


По време на цялото време ще трябва да следите малката скаличка над брояча на амуниците ви. Тя показва доколко добре сте скрити от очите на врага. Най-често ще трябва сами да си направите "скривалище", изключвайки цялото осветление. Тези тъмни местенца са и изключително полезни, ако трябва да скриете някой и друг нежелан труп. Но дори и пълната тъмница не ви гарантира спокойствие – винаги може да се появи

най-добрият приятел на човека – кучето

А от него скриване няма. По принцип кучките са вредители за здравето на мъжете и това добре известен факт. Понякога ситуацията просто не предразполага към използването на конвенционални методи, а "песът е най-големият враг на шпионина" (Суворов).

В подобни ситуации ще трябва да използвате някое от хитрите си приспособления. Например някой от двата режима на визия – термичен за откриване на мини и един за тъмни помещения (едно фенерче в очите и ви ослепяват). Ще имате доста готини джаджи, които да изстрелвате от основното си оръжие. Разузнавателната камера е перфектна за доброто разглеждане на големи помещения (не че преди да влезете някъде, не можете да разгледате с оптична сонда, но



ято светлината играе толкова важна роля, са просто задължителни качествените ефекти с динамични сенки и всичко останало. Та веднъж ме гепнаха, именно защото, без да искам, разлюлях един лампион и докато приближавах врага в гръб, светлината премести сянката ми на стената пред противника. Не ми се искаше да повярвам, но ботът му с бот се обърна и ми вкара едно профилактично откосче.

Не мога и да не добавя и добри думи за такава такава дреболийка като Motion Blur ефект при движението на снайпера – просто красота невиждана. Единствено-

все пак). Диверсионната камера пък ми стана любима – може да изсвири вместо вас, и когато любопитният мучачо се приближи да види какво става, да му пуснете нокаутиращ газ в мутрата. Но това не изчерпва всичко. С флашки ще шашкате хората, а с топлинни гранати ще объркваме лазерния прицел на стационарните картечници. Ще можете да създавате димни завеси или отклоняващи такива за объркване на сензорите за движение.

Само внимавайте с амунициите. Най-добре е да се научите да се прицелвате адски точно и да забравите за стрелба на откос. Имате 60 патрона и най-често с тях трябва да минете половината ниво, за това си правете сметката добре. Добрата новина е, че почти всичко може да се използва. Нямате амуниции? Ми пернете гарда пред вас с бутилка по главата – ще свърши същата работа.

Но да се върнем на кучетата. Ако съм в ситуация с два гарда, куче и два патрона ще гръмна кучето... и с двата. И да не съм чул приказки за излишна жестокост към животни. Ами какво ще кажете за жестокостта им към вас?

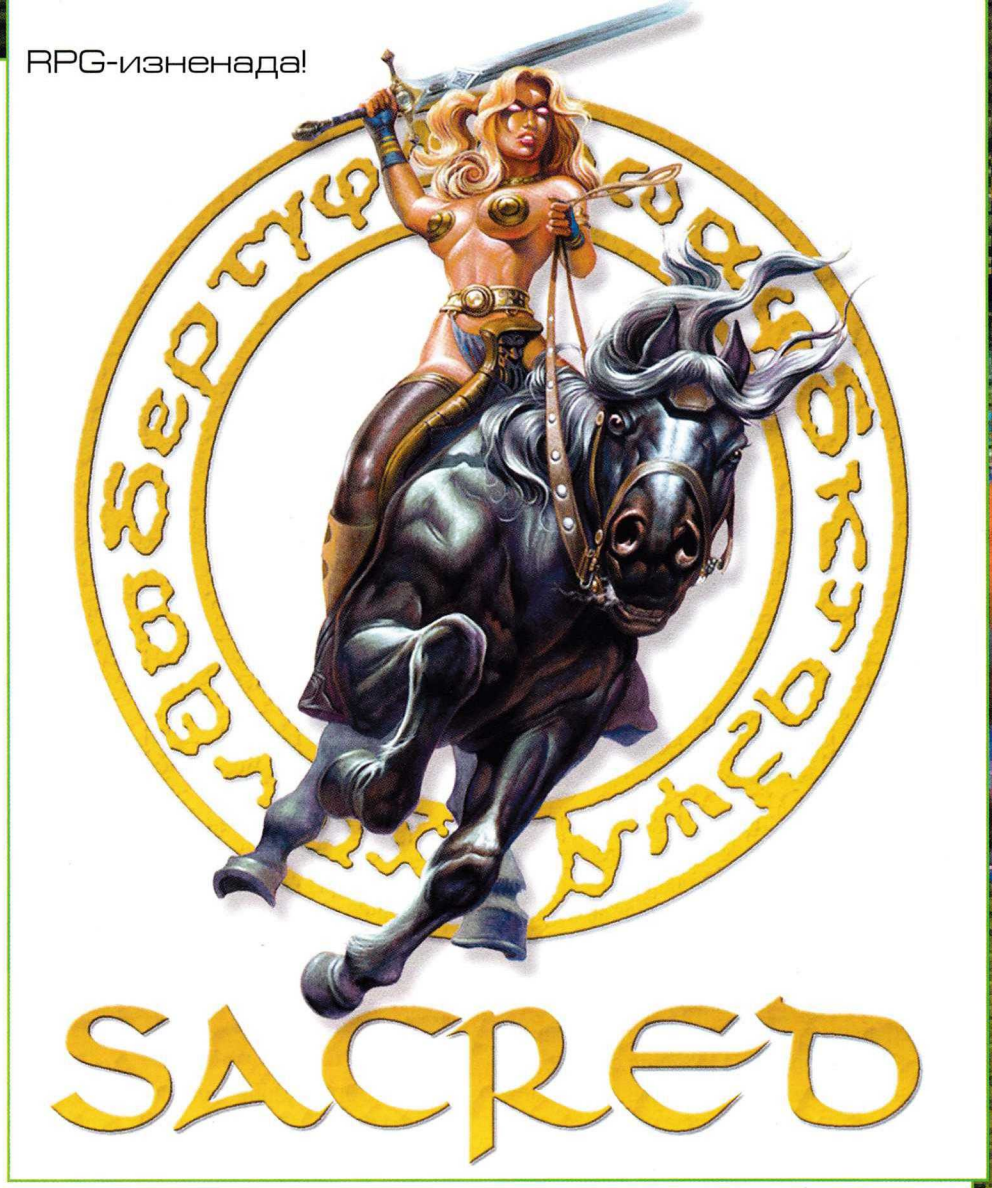
Порт или не съвсем

Една от другите хубави изненади на играта се оказа графиката. Не вярвам, че абсолютно същото заглавие излиза и за конзола. Освен че е оптимизирана на макс (доколкото разбрах на 1GHZ, със 128 Ram и GForce 4MX се играе преспокойно с детайли на медиум и добра резолюция, а на по-кадърна машина и сами можете да се досетите какво прави) и нивата се зареждат адски бързо, Splinter Cell: PT изглежда не по-зле от повечето заглавия в жанра. Дори още по-добре. В геймка, в кото измрънкване е породено от факта, че 90% от времето ще сте в такава тъмница, че ще трябва да си ползвате Night Vission-а, при който всичко е приятно черно-бяло и зърнесто. Иначе анимациите са невероятни. Музика няма, но не се и очаква (все пак трябва да сме тихи :)). Актьорските реплики обаче са на профи ниво.

И за финал: мултиплейърът на Splinter Cell: PT е нещо специално. Нещо като страхотна, но трудно достъпна жена... И уви, с болшинството от ламерията по нашите сървъри тя ще си остане такава за БГ-реалността. :(

Георги Панайотов

RPG-изненада!



Откак Diablo II трайно и удобно се настани по компютрите на почти всяко чадо, зовящо себе си геймър, започнаха да се пръкват най-различни бледи и досадни клонинги на тази маниашка хак&слаш ролева игра. Точно както бурените никнат от земята – нито можеш да ги изкорениш, нито можеш да спреш тяхното разпространение. Единственото (по мое мнение) по-различно заглавие се появи преди около година и се казваше Divine Divinity (готино и интерактивно RPG, пробвайте го задължително). Но изненадите не свършиха с него.

Ето че една на пръв поглед слабо рекламирана и невзрачна игра като Sacred се оказа

истинско бижу насред боклука

който се изсипва върху нашите глави и ни зарива всеки месец. Същинска зарибявка, пълна с изненади и свежи идеи. Ето така накратко може да се характеризира Sacred. Действието в тази игра се развива в един огромен фентъзи свят, разделен на цели шестнадесет местности. Всяка една от тях е създадена с огромна доза въображение и е населена с безброй гадове, наточили зъби и мечове в готовност за див бой.

Sacred пресъздава отново вечната приказка за борбата между доброто и злото. Един ден луд и грозен некромансер на име Шаддар привикал в света на кралство Анкария демона Саккара – изключително мощна твар, която на практика може да унищожи всички ни с един замах. За зла участ некрото не успял да го овладее и да установи контрол над неговото съзнание. Демонът успял да се откъсне от приковаващата го магия и в един светъл за Анкария ден започнал да броди из земите на това красиво кралство, сеейки хаос...

Има ли кой да спре зловещия Саккара?

Древните герои

Още със стартирането на Sacred ще бъдете подканени да изберете един от общо шестте игрови персонажи. Не е необходимо да определяте техните статистики и умения. Единственото нещо, което се изисква от вас, е да си напишете името и да изберете нивото на трудност. И готово – скачате директно в света на Sacred!

Всеки от героите започва на различно място и има свой собствен туториръл, но след има-няма десетина минути игра се оказва на един и същи път с останалите. Ако предпочитате близкия бой и смятате да се специализирате в използването на всички възможни видове мечове, брадви и тем подобни колещи оръжия, то широкоплещестият гладиатор е създаден специално за вас. Но не очаквайте той знае какви мисловни операции от него.

За феновете на "Властелинът на пръстените" идеалният вариант е горската елфка. Освен че има дълги и готини крака, тя владее до съвършенство тънкостите на природните стихии. Освен това може да уцели и муха в окото с помощта на своя майсторки изработен дървен лък.

Бойният маг пък, естествено, освен да мята елементални заклинания като луд, борави виртуозно и с всякакви тояги. С тях той млати по глава-

RPG	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Encore /Ascaron
сайт	www.ascaron.com/gb/gb_sacred/
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Win 98SE/ME/2000/XP, DirectX 7
платформа	PC

та тези, които по някакъв начин са успели да се докопат в близост до него.

На четвърто място застава тъмният елф – същински каратист, който може да се бие както без, така и с оръжие. Освен това поставя най-различни подли капани, в които приклещва крачището на някой орк и след това му рязва главата с двете гигантски остриета, които доста често използва.

Последните два героя са нещо наистина ново. Иде реч за серафимката и вампирката. Първата споделя едно и също родословно дърво с ангелите и представлява един истински свещен воин. Борави достатъчно добре и с така наречената божествена магия. Със сигурност не искате подобно чудо да ви се изпречи насреща.

Вампирката пък не се отличава кой знае колко от останалите герои през деня. Но когато се стъмни, нейната кръвопийска природа си казва думата. В този момент тя се превръща в адски силен и опасен боец, готов да си впие зъбите във врата на всеки, който ѝ каже нещо "на въпреки".

В света на Анкария

Ще пътувате през блата, гъсти и тъмни гори, заледени области, пустини, всякакви странни селища и прочие. Ще решавате над двеста странични и над тридесет основни куеста, ще събирате хиляди премети... Макар и в много отношения да наподобява геймплея на Diablo II, Sacred прави няколко крачки пред натрупалото няколко годинки зад гърба си близърдско творение и успява да ни въвлече в един забавен, красив и разнообразен свят.

Почти през цялото време от вас се очаква да правите едно-единствено нещо – да цъкате с бутоните на мишката и да се млатите. Бойните техники, които героите владеят, са разделени на два вида – специални удари и магии. Тяхното приложение е доста ефектно и забавно. Един от най-големите плюсове на Sacred е, че може да комбинирате до четири от тези техники в комбо и да изпълните специалния номер върху някой много силен враг например. Тази способност се овладява при определени майстори срещу съответната цена.

Друга доста любопитна екстра в Sacred е фактът, че всеки един от героите има възможност да язди кон. По този начин придвижването през огромните територии на Анкария става много по-бързо и по-лесно. Но това не е всичко. Макар и по-голямата част от бойните техники да са неприложими по време на езда, героят ви все пак може да се сражава и да се впуска с бясна сила в линиите на врага на гърба на своя нечифтокопитен помощник, помитайки всичко по пътя си...

А спомняте ли си как в Diablo II след всяко ново влизане в близърдския свят всички убити от вас чудовища се появяваха наново? В Sacred този елемент е леко променен. Пръкването на тварите е пряко обвързано със страничните куестове в дадено поселище. Колкото повече задачи изпълните и на колкото се може повече хора решите да помогнете, толкова по-малко същества ще се появяват в района и по този начин пътят от точка А до точка Б ще бъде доста по-безопасен. Като прибавим към това и направения по-нормален от Diablo начин за сейв, всичко придобива доста по-готин вид.

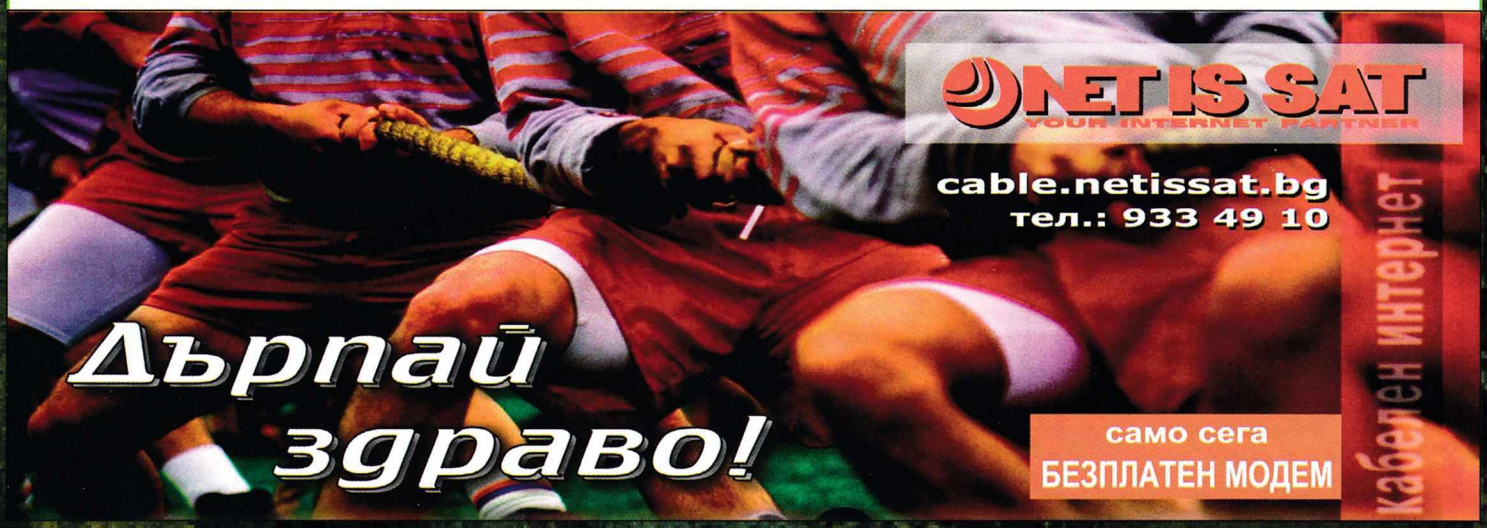
Детайлност до полуда

Във визуално отношение Sacred е почти идеална. Енджинът на играта комбинира по перфектен начин двуизмерни терени с невероятно добре изваяни триизмерни персонажи. На всичкото отгоре предлага и три степени на зуум. Нивото на детайлност в играта е поразително, а цветовете са шарени и свежи. Що се отнася до звуковото оформление – там се откриват един-два дразнещи момента (като например запъхтяването на всеки от героите след продължително тичане). Иначе всичко останало – от ефектите до музиката – е топ-топ.

Sacred е страхотно, сингълплейър ориентирано RPG. Но това не означава, че то не предлага и режим за мрежови битки. До четирима души могат да се млатят в кооперативен тип игра, а до шестнадесет – в деатмач или в създадения специално от Ascaron режим hack'n'slay. За чийтърите е предвидена специална изненада – всеки, който си позволи да използва кодове или хакове, ще се мотка в света на Sacred под формата на бутилка, заек и други подобни смехотворни измишльотини.

И за финал, ако трябва да обобщя всичко, казано за тази игра в едно изречение, то то ще бъде следното: Продължителна, зарибяваща, многократно преповтаряема, красива...

Владимир Тодоров



Syberia II

Странна, тиха, студена красота. Две години след вдъхновяващата първа Syberia, Microids издадоха втора, която е по-скоро заключителна част на оригинала, отколкото самостоятелна игра.

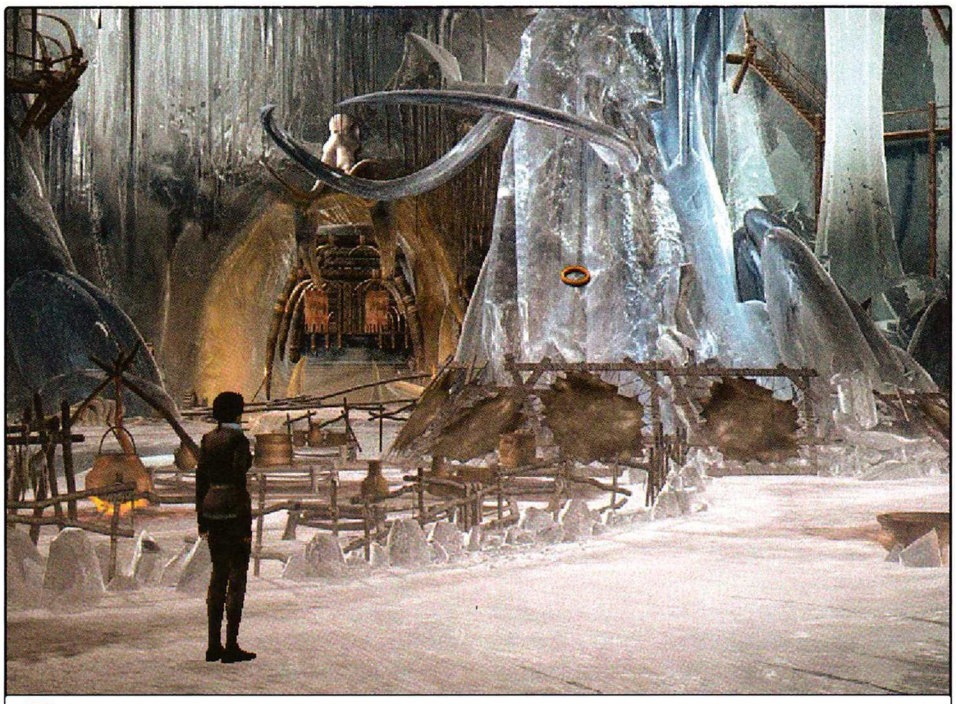
Тя започва точно там, където завърши предишната серия. Във влака на Ханс Ворелберг пътува самият той – много стар, нисък човек, изпълнен с детски възторг и ентусиазъм, и Кейт Уокър, адвокат от Ню Йорк. Тя изоставя целия си живот, за да се посвети на неизпълнимата мечта на гения, който сглобява причудливи механизми и аутомотони (механични кукли).

Ханс говори за

земя, покрита с лед, в която растат сини цветя и живеят мамути

Това е Syberia.

Този куест е изпълнен със символика. Първата спирка на влака е Romansburg, където бедните хора живеят на долното ниво, а богатите – на горното. Една порта разделя двете реалности. А горе всъщност не живее никой. Там има само един работник, който посреща пътниците на влаковете, спрели в гарата. Хората от долното ниво не се качват на горното, дори когато нищо не преграждa пътя им. Тук мечтата на Ханс е недостижима, тя изглежда смешна и нереална. Сякаш има преграда, която спира хората да достигнат до истинския смисъл на това да имаш мечта и да вярваш в нея. Те не биха могли да преодолеят бариерата, която съзнанието им поставя, въпреки че тя всъщност не съществува...



„Това не е порта, която те спира да слезеш долу, а порта, която ни спира да се качим горе..."

Разочароващо е, че игра като тази, в която има толкова много потенциал, страда от няколко

грешки и недомислици

Най-нелепи според мен са негативните персонажи. Двамата злодеи, които ви пречат, са братя. Единият е откровено малоумен и просто следва другия, който пък е мъничък, подличък и незначителен на пръв поглед тип. Човек се чуди какъв е мотивът им да ви се пречкат. Едва ли тубата газ, която Кейт им открадва, е причината да отвлекат цял влак... После се оказва, че алчността кара единия да вярва, че може би наистина има мамути и да мечтае за планини от слонова кост, която да продава... Обаче е малко странно, че точно тези двамата се връзват на приказките на изкуфял старец, какъвто всички считат, че Ханс Ворелберг е...

Не става напълно ясно също така защо монасите ви пречат. Обяснението, което играта дава, изглежда е, че те просто не могат да преживеят, че един от тях е повярвал в мечтата на Ханс и вече не е бил, според мнението им, праведен. Не става напълно ясно и какво се случва с Кейт на края на играта (не, че ще ви кажа какъв е краят...:)).

Играта страда и от някои дребни графични недъзи. Много дървено е анимирано слизането на Кейт по стълба. Това е доста неприятно на фона на цялостното невероятно изпълнение на анимациите и визията. Когато героинята ни иска да слезе по стълба, първо се обръща с гръб, пристъпва назад и после използва стъпалата по предназначение. Повярвайте ми, много нереалистично е.

Друг дразнещ елемент е смехът на голяма част от героите. Странно е, че не само злодеите, а и някои позитивни персонажи, като например една древна лечителка в едно село, се хилят ехидно през цялото време. Но и тук можем да ре-

QUEST

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Microids
сайт	http://syberia2-game.com/syberia2/
хардуер	Pentium 350 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

шим, че намерението на Microids е било да покаже хората не в качеството им на добри или лоши, а че се надсмиват на мечтите. Както и че понякога самата действителност ни се присмива.

Независимо дали тук намерението им е било такова, цялостният замисъл на играта е свързан с тази идея. Злодеите са наистина незначителни образи, докато истинската битка е със самата реалност, която ви заобикаля... Ханс е стар. Здравословното му състояние се влошава непрекъснато. Дали той ще доживее края на пътуването си? Разбира се, че не :-) Пътуването за него би свършило, само ако умре. Т.е. и да свърши, той няма да го е доживял... Животът е едно безкрайно пътуване. Символичен е и краят на играта, където движението продължава...

Герои и обстановка

Ханс и Кейт, познати ни от първата част на Syberia, очевидно все още присъстват. Хубаво е, че и Оскар все още е с нас. Интересно е, че непрекъснато се появяват герои от оригиналната игра. А за тези, които не се появяват, можете да научите нови подробности. Например в един вестник пише, че оперната певица от първа част е починала... По време на новото приключение наш спътник става и Юки. Това е едно животно, което наподобява куче, но е смесица между мечка, куче и тюлен. Не бих искала да знам как точно е било създадено такова странно същество. :-)

Местата, които посещавате, са интересни като замисъл, но има монотонност във визуализацията им. Всичко е студено, заскрежено или заледено. Почти непрекъснато вали сняг. Пейзажите се разнообразяват само от механични творения на Ханс, бивници и други телесни части от мамути или пък ледени фигури на мамути. Всичко това обаче следва вътрешна логика – все пак се опитвате да достигнете място, където според легендите живеят предците на съвременните слонове.

Като цяло замисълът за местата, които посещавате, е много интересен – гореспоменатият Romansburg, манастирът, гората, селото на древните Youkol. Много ми хареса и това, че посещавате Валедилейн (родния град на Ханс) като илюзорна реалност в неговия сън. Селището напълно отговаря на първоизточника си от първата част. В новото приключение ще се срещате и с Ана – сестрата на Ханс, която бе вече мъртва в първа част, както и с баща му.

Когато говорех за местностите, споменах и някои свои впечатления от визията на играта, но без да ѝ обърна достатъчно внимание. А тя е наистина забележителна. Изпипана е в най-дребни детайли. Както споменах, почти през цялото време вали сняг. Има и локви, които отразяват и най-малките подробности от околния свят. Ще забележите също, че водните повърхности се движат реалистично, когато става дума за река, или пък когато Кейт стъпи в тях. Ще видите също как след главната героиня остават стъпки в снега. Сенките и светлините, разбира се, също не са подминати, а изпипани в подробности. Природата е жива. Прелитат различни птици (уви, след определен период можете да видите едни и същи пернати да пърхат из въздуха). Виждате катерици, дори паяци.

Музиката също е перфектна, както и цялостното озвучаване. Пъзелите според мен обаче не са на нужното ниво. Има лесни, има и по-трудни, но като цяло не са достатъчно идейни и нещо им липсва. Има ги, разбира се, и механичните пъзели, както и някои съвсем типични такива. За съжаление наистина няма нещо особено оригинално тук.

Като цяло първата част на играта беше невероятно новаторска и напълно заслужено спечели доста награди. Втората Syberia обаче е задължителна предимно за хората, които са играли първата. Най-вече, за да проследят развитието на незабравимата история, а не за да се срещнат с нещо ново. А на тези, които не са играли играта, препоръчвам да намерят първата част, защото иначе има опасност да не разберат за какво точно става дума.

Лили Стоилова

®
СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

Много болка, събрана някъде между Рая и Ада...

PAINKILLER

Знаете ли какво е пенкилер? В тълковния речник са дадени две значения: 1. Лек за всяка болка. 2. Човек, който се захваща с всяка работа. Едва ли разработчиците от DreamCatcher специално са се замисляли над думи в българския, но и двете тълкувания на думата перфектно се вписват в образа на главния герой.

Началото на края

Приятна съботна вечер. Пичът Даниел Гарнър решава да изведе жена си на вечеря в проливния дъжд. Светлината на уличните лампи пробягва по боята на колата, докато се спускат по магистралата. Той я държи за ръце, тя го гледа без да казва нищо. Думи не са нужни. Идилия. След това за няколко секунди се случват куп събития: фарове, изникнали из завоя, сблъсък на забавен кадър, малка струйка кръв, бавно пълзяща по дланите на все още топлата й ръка, свързваща се с тази, стичаща се от неговата длан. Там, където пръстите им все още се докосват...

Не всички отиват в рая или ада след смъртта си. Някои са прекалено балансирани по отношение на доброто и злото в себе си. От постъпките им след смъртта ще се реши дали ще бъдат пречистени или за векове ще горят в пъкъла. Понякога силите на светлината или мрака решават да ги вербуват за собствените си цели. Защото директна намеса на ангели или демони ще доведе до пряк сблъсък между Бог и Луцифер. Т.е. ще докара Армагедон и унищожението на света.

Даниел става "агент" на добрите. Забравен в неутралната безмитна зона между рая и ада, той иска само едно - да се види отново с жена си. И така, започнайте с поредния наемен убиец, нает на работа при Всевишния. Сюжетът е банален и плоск като ненадарена японка. Но пък след като изгледате някоя от жестоките анимации, ще бъдете толкова очаровани от графичното качество на филмчетата, както и наистина добрата им режисура. Друг фактор, допринасящ за оригиналното развитие на историята, е постоянното напрежение и аура от неизвестност, присъща повече на куест жанра. А DreamCatcher са специалисти точно в тази сфера...

Пенкилер

Играта наистина е лек за всяка болка. Като жанр си е чист шутър, мултиигра с чудесно разработен сингъл. Събрала е в себе си най-доброто от Сериозния Сам до Firestarter, с цел да се превърне в приятна занимавка за всеки във всяко настроение. Целта ви е да изтрепете четирите Генерала на Луцифер и да спрете адските му легиони. Екшънът е бърз, динамичен и пълен с адреналин. Изправяте се срещу гадовете с гордо изпъчени гърди и стреляте до полуда. Ако си падате по дебнене и каширане, това не е вашата игра.

За да оцелее, нашият човек има сравнително малък, но много добре балансиран арсенал. Отдавна не бях попадал на шутър, в който всяко оръжие си има мястото и не става ненужно след като вземете следващото по-мощно пуцало. Базисното ви средство за нанасяне на болка е странна джаджа, която се върти около ръката ви, а в алтернативен режим се изстрелва като кука напред. Ако попадне на гадинка, я завлича към вас, умъртвявайки я мигновено. Ако пък се закачи за стена, между вас и нея се появява енергиен лъч, нараняващ всичко, влязло в обсега.

Всяко едно от оръжията има алтернативна стрелба, променяща доста функциите му. Помпата може да замразява вразите, превръщайки ги от хубави ледени скулптури в размазани кървави мръвки. SpearGun-ът, освен че заковава с колци всичко, което нацели, може да се използва и като гранатомет. Тежката кар-

FPS

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	3 CD
издател	DreamCatcher
сайт	http://www.painkillergame.com/
хардуер	Pentium 1.5 GHz, 348 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC

течница и базуката са комбинирани. Едно от най-ташаклийските оръжия е картечница, стреляща със шурикеноподобни нещица и с алтернативен режим, изхвърлящ енергиен лъч.

Почти до средата на играта няма да попаднете на автоматични оръжия, но за разлика от Death's Man Hand (другия шутър, който ми се падна този месец) това не води до чувство на досада и огнева импотентност. Например по някаква странна причина след първото ниво си изгубих помпата и цялото го изкарах с първото оръжие (нежничко си го наричам самобръсначката за мозъци). Резултатът бе, че почти не се почувствах прецакан или ощетен.

Между небесата и преизподнята

Поредното добро попадение на Пенкилера е отличното пресъздаване на атмосферата на нивата, из които се водят баталиите. Въпреки че играта е екшън ориентирана, доста здраво се промъкват и хорър елементчета. Те добавят към основното адреналиново усещане и шанса да подскочите на стола, ако я играете сами и на тъмно. Ще минете през каньони и огромни пусти полета, осеяни с гробове. Ще се помотаете из мрачните и тъмни улички на урбанистични нива. Ще се наврете в огромна опера. Ще си чуквате кратуната в тавана, промъквайки се из ниските и тесни коридори на катакомби и подземни тунели. Ще гърчите лошковци из наистина спиращи дъха с мащабите си храмове и сгради.

Нивата, които трябва да пребродите, са огромни (тук-там има сейв точки), динамични и забавни. Нямате предварително начертан път. От вас зависи дали бавно ще си проправяте пътя по тесните стълби на амфитеатъра или ще скочите направо в мелето през някой от балконите.

Демоните, срещу които ще се изправите, се появяват наново в определено количество, докато напълно разчистите даден район от вражеска паплач. Всеки един от противниците е доста оригинален, а не просто по-силен вариант на предишните. Освен стандартните гадчета, ще се сблъсквате с босове и полубосове, като някои от тях са титанични. Разбирайте 200-метрова гадина. Повечето се оправят със солидно количество олово, но за някои си има пониз. Например при втория по-голям гад от първата глава трябва да пробиете тавана, за да проникне слънчева светлина. След това трябва да застанете на ръба на рампа към дупка с горящи огньове, да изчакате, докато ви доближи, и в последния момент преди да замахне да скочите в нищото и във въздуха да хванете висящата стълба.

Освен оръжията при изпълняването на определени задачи по време на мисията ще получавате и черни карти Таро. Те се делят на два типа: с постоянен и временен ефект. Първите са по-скъпи, но веднъж поставени в ръката ви, ще влияят на някои от параметрите на героя през цялото ниво. Вторите дават бонуси към скоростта, бронята, щетите ви т.н., но веднъж активирани, ще изчакате до следващото ниво, за да ги използвате пак. Карти ще можете да използвате, само ако сте събрали достатъчно златни монетки.

БАУ!

Както вече ви казах, играта стряска. Ако имате нужната машина, за да подкарате всички графични екстри, ви чака наистина визуално пиршество. Динамични сенки, високодетайлни гадове, невероятно пресъздадена архитектура на сградите, прозрачни и огледални водни повърхности, играещи по оръжието ви отблясъци на закачените по стените факли и всичко, за което можете да се сетите. Геймката използва и набралия популярност напоследък физичен енджин Havoc 2.0, който ще присъства и в дългоочакваните Half-Life 2. Това се усеща най-добре, когато пръснете някоя дървена ограда на парчетии или като започнете да разсфасовате вразите около вас.

Шестицата за озвучението също е абсолютно заслужена - писъци, стенания и призрачни гласове постоянно ви стресират, а тихата готическа музика се превръща в здрав метъл по време на мелетата (поне на мен ми напомня като стил и изпълнение на Disturbed и Godsmack). Ако още не сте разбрали: това е една много яка игрица, която можете да използвате за убиване на сърдечни, житейски и там каквито се сетите болежки. Резултатът е гарантиран.

Георги Панайотов

Нявга, в едно забравено и мрачно време на глад и чудеса, време на светци и безверници, известно нам повече кат' "Тъмните векове", битувал един кръстоносец. Близките нему хора го наричали Пол. Макар и наскоро приет в братството на рицарите-тамплиери, той бил един от най-доблестните, смели и умели воини. Най-добрият сред добрите. Още от малък копнеел за деня, в който ще поеме по стъпките на баща си. И поради тази причина работил усилено над себе си и практикувал боя с меч безспирно, за да се превърне някой ден в един от най-опитните бойци сред рицарите. Пол винаги се осланял на надеждата, че на този свят съществува добро, за което си струва да се сражаваш. Всъщност той даже не подозирал, че много скоро му предстои именно такава битка – най-значимата в живота му.

Подвиг

Един ден рицарят случайно научил, че коварен епископ е отвлякъл Адел – най-прелестното създание на този свят, дарено с мистични сили и безконечно обаяние. Целта на злия църковен служител била да обезчести всички свети места, по които кръстоносците някога са минавали в своите свещени походи. А може би и не само тях... Епископът използвал силите на Адел против волята ѝ, за да завърши Несветия кръг, да отвори портите на Ада и да отприщи силите на злото. На Пол не му оставало нищо друго освен да се отправи на едно от най-опасните му приключения, да спаси отвлечената красавица и да предотврати пъклените планове на побъркалия се епископ. Героят бил готов на всичко – дори да премине и през самата огнена преизподня, ако се наложи.

Приключение

Пътят на Пол ще го отведе из различни живописни местности на Средновековна Европа и Средния Изток в поредица от около тридесет сравнително кратки мисии. Първоначално героят ще владее няколко съвсем обикновени на пръв поглед техники на боравене с меча – лека и мощна атака, блок. Но колкото повече напредва в своето приключение, толкова по-опитен ще става той. Рицарят ще научава множество нови комбинации от удари и всякакви специални атаки, чийто брой може да не е кой знае колко голям, но тяхното изпълнение е несъмнено зрелищно.

За съжаление ролевите елементи в Knights of the Temple са силно ограничени, за разлика от Enclave – предишната игра на Starbreeze. Пол придобива нови рангове съвсем автоматично и закономерно. Не закупува своите оръжия – мечове, брад-

За подвизите на един кръстоносец

ACTION / ADVENTURE

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	3 CD
издател	TDK Mediactive / Starbreeze
сайт	www.knightsofthetemple.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 192 MB RAM
софтуер	Win 98/ME/2000/XP, DirectX 8.1
платформа	PC, PlayStation2, Xbox, GameCube

ви, боздугани и лъкове. Те са сравнително малко на брой и са разпръснати или прилежно скрити из нивата на играта. Брони няма. Поне не и под формата на предмети. След завършека на определени нива, Пол решава самоцелно да дефилира на сцената с нова дрешка – отново без абсолютно никаква намеса от ваша страна.

Ожесточени битки

За сметка на това вниманието ви ще бъде приковано изцяло върху масовите мелета с меч, боздуган и брадва. Knights of the Temple е почти перфектна в това отношение. Ако Blade of Darkness пресъздаваше въпросните битки с един по-реалистичен привкус, то настоящата игра им придава доста по-аркадно усещане. Движенията на персонажите са реализирани с един умопомрачителен motion capture (под строгия надзор на Джон Клепер, известен с работата си над "Матрицата: Презареждане" и "Матрицата: Революции") и се определят предимно от разстоянието и мястото, на което се намират биещите един спрямо друг. Тоест, ако изведнъж зад гърба на Пол се окаже някой злонамерен сарацин, то само едно натискане на клавиша за лека атака ще накара рицарят да се завърти с изненадващ финес и да намушка врага. Ако противникът се намира пред или встрани от вас, тогава въпросният бутон би предизвикал друго нападателно движение.

Приложението на лъка обаче е доста неадекватно. Когато решите да го използвате, гледната точка преминава от трето в първо лице. В този случай Пол се заковава на едно място, не може да се движи и насочва лъка с помощта на... клавиатурата. Доста непрактично, ако питате мен.

Божествена намеса

В един по-късен етап от приключенията си рицарят (благодарение единствено и само на Адел) ще започне да се възползва и от различни божествени сили като например себелекуване и временна защита от атаките на врага. Те ще му вършат доста добра работа и ще му помагат по време на боя с безчетните противници. Враговете ще варират от полудели рицари, през вманиачени средновековни ислямисти до демони, призраци и други подобни свръхестествени твари.

Истината е, че в деветдесет процента от времето, прекарано с Knights of the Temple, ще трябва да размахвате меча си наляво и надясно до полуда. Това е една чистокръвна и адски линейна хак&слаш игра. Е, понякога ще трябва да решавате и по някой и друг пъзел. Загадките в играта не са кой знае колко трудни и ще ви служат като временен отдих от непрестанните сражения, които на едно по-високо ниво на трудност представляват истинско предизвикателство.

Светът през Средните векове...

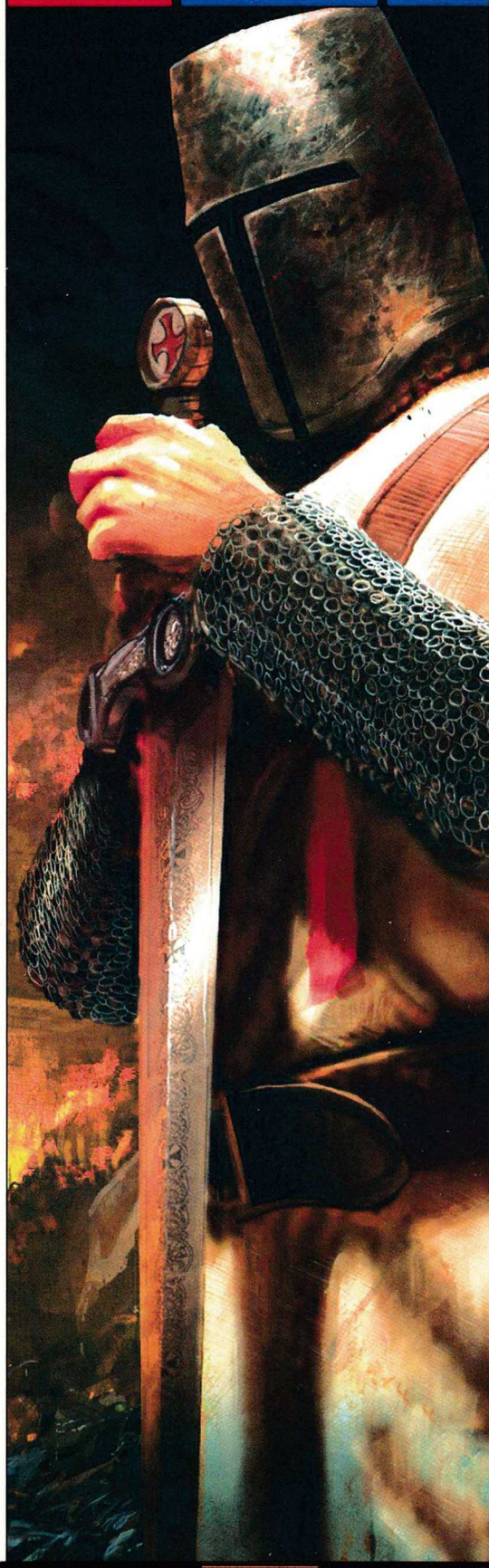
Мрачният дванадесети век е визуализиран с помощта на силно преработена версия на енджина на Enclave. Благодарение на него Knights of the Temple изглежда доста приятно. Особено добре са пресъздадени персонажите, които бъкат от детайли. Това важи най-вече за Пол – когато камерата се доближи малко повече до него, ще видите, че той изглежда направо перфектно. Иначе липсват кой знае какви специални ефекти. В това отношение играта е малко постна.

Озвучението също не блести с професионализъм. Докато музиката е страхотна, звуковите ефекти са доста допотопни, а някои от тях дори липсват. Например не се чува абсолютно нищо, когато Пол нагази във водата и започне да тича. Усещането е, сякаш върви бос по изключително мек персийски килим.

В най-общи линии може да се каже, че Knights of the Temple е приятна и неангажираща, която не блести нито с бомбастична графика, нито с оригинален геймплей. Въпреки това обаче тя е приятно събитие сред хак&слаш заглавията. За съжаление е по-слаба от Enclave, която предлага две големи кампании (от гледната точка и на добрите, и на злите сили), множество персонажи, десетки оръжия и брони, елементи както на див екшън, така и на стелт, оригинална история и прочее.

Но и Knights of the Temple си има своите преимущества, макар и в по-ограничени количества. Та в коя друга игра ще може да се потопите дълбоко в толкова потискаща и мрачна средновековна атмосфера и да разбере как са се чувствали рицарите в разгара на най-ожесточените им битки с легионите на злото?

Владимир Тодоров



tel. 9733587 WWW.BAZATA.NET GAME CLUB
55 МАШИНИ ул."Коста Лулчев" блок 245 до пица "ТРОЛ"
TALON
ПЛАЩАШ 1 ЧАС
ПОЛЗВАШ 2 ЧАСА

GANGLAND

This Family May Just Be The Death of You

Гангстери, коли, жени, оръжия и много, ама много екшън! Всичко това ще намерите само на едно място – в Paradise City...

Някъде, из десетките щати на Америка, съществува град на име Paradise City. Той е напълно измислен... Но нека поне за миг се опитаме да приемем, че действително съществува. В него се случват странни неща. Всъщност на това място нищо не се получава така, както би следвало. Всеки негов гражданин е принуден да избира. Да избира как да умре. Дали от глад или заради неплатени дългове към някой гангстерски род... Или пък да предаде Богу дух от ръката на враговете на гангстерите, които финансирате, за да не ви закачат. Както изглежда, каквото и да правите, накрая все ритвате камбанката. И по-интересното е, че почти никой в този град не умира от естествена смърт. :)

Може би вече сами сте стигнали до извода, че ако смятате да пребивавате в Paradise City, най-добре е да сте на страната на гангстерите, които го управляват. По този начин шансът ви да оцелеете по-дълго е най-голям.

Gangland разказва

историята на петима братя

Марио, Романо, Сони, Анджело и Чико. В детските си години те са били неразделни. Когато обаче пораснали, трима от тях се дистанцирали от семейството си. Те заживели свой собствен и скрит от хорските очи живот. Един ден отцепниците се спречкали с Чико и го убили. Това доста разстроило горкия дядо-мафиозо. Той пратил Марио (демек вас) в Paradise City по следите на тримата убийци, за да отмъсти за смъртта на покойния си брат.

Първото нещо, което трябва да направите, когато започнете да играете, е да посетите чичо си Винченцо, който е капо на фамилията в този град. Той е шефът. Така да се каже – човекът, който ще дава заповедите, които вие ще трябва да изпълнявате. Всичко звучи много просто. Така е и всъщност. Това е първото нещо, което ми хареса, пускайки тази екшън-стратегия. Не е нужно да си блъскате главата с излишни моменти от геймплея, за да разберете какво точно трябва да направите, преди да продължите напред.

В началния си стадий играта протича по следния начин – отивате при чичо Винченцо и той ви дава първата задача. За да ви улесни, ви помага с определена сума пари, понякога праща с вас още хора и т.н. В началото мисиите ще са от типа "отиди и накарай собственика на ресторанта да работи за мен", "съобщи на шефа на близкия автосервиз, че от днес ще ми плаща двадесет и пет процента от печалбата си". Но с течение на времето задълженията ви ще стават все по-сложни. Не веднъж или дваж ще ви се налага да премахвате престъпни босове или да заличавате цели фамилии от картата на Paradise City. Но не се притеснявайте, това е просто работа, която всички ние вършим с удоволствие. :)

Ежедневието на един мафиот

За да изпълните тези по-сложни мисии, за които ви споменах, ще е нужно да се подготвите добре. Ще трябва да посетите някой оръжеен магазин, който предварително сте накарали да работи за вашата гангстерска фамилия. Оттам ще можете да оборудвате себе си и спътниците си с всякакви пушкала. На определен период от време автоматично ще получавате аптечки, амуниции, динамит и други полезни неща в замяна на това, че пазите живота на собственика на магазина.

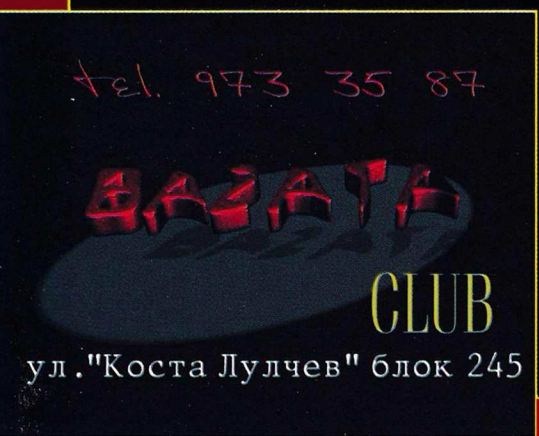
Ще откриете също, че Paradise City е просторен град, населяван от безчет NPC-та. Някои от тях ще можете да наемате срещу скромно заплащане. С други просто ще разговаряте, а с трети ще се налага да се попрестрелвате от време на време за разнообразие. Както всеки истински гангстер, ще можете да карате и кола, разбира се. От нейната големина зависи и броят на хората, които ще могат да се дундуркат в нея. А най-якият момент е, че докато вие седите зад волана, другите, вместо да порят въздуха с глави, могат спокойно да си пуцат през прозорците.

Специалните юнити

В Gangland са дванадесет на брой. Първият, с който ще имате удоволствието да се срещнете, е сицилианското голямо мамче. Става дума за една доста

ACTION RTS

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Media Mobsters / Whiptail Interactive
сайт	http://www.whiptailinteractive.com/
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Win 98/98SE/ME/2000/XP,DirectX 7
платформа	PC



едра женица, въоръжена с помпа и голям запас от готини реплики (както и с функцията на медицинска сестра, която лекува вас и вашите спътници). Тя е изключително издръжлива във всякакви ситуации, а развърти ли помпата си, по-добре да не сте около нея. Следващият специален юнит е руският снайперист, който ще ви оказва незаменима помощ. Той е много тих и разбира се, изключително ефикасен за стрелба на големи разстояния. Перфектен е също така и за мисии, в които не можете да използвате груба сила, а трябва да се справите със ситуацията кротко и безшумно...

За да не ви развалям част от кефа, свързан с игрането на Gangland, ще ви оставя сами да разберете кои са останалите десет суперюнита. Но имайте предвид, че самото им отключване не става много лесно. За всеки един от тях ще трябва да изпълните по една второстепенна мисия. Можете да я получите от различни по произход гангстерски организации – руснаци, колумбийци, китайци, японци, евреи, негри и се явява нещо като предизвикателство, което не задължително за изпълнение. Броят на тези мисии е равен на броя на специалните юнити, а задължителните задачи са общо шестнадесет. Всички те се разиграват в двадесет и шестте квартала на Paradise City.

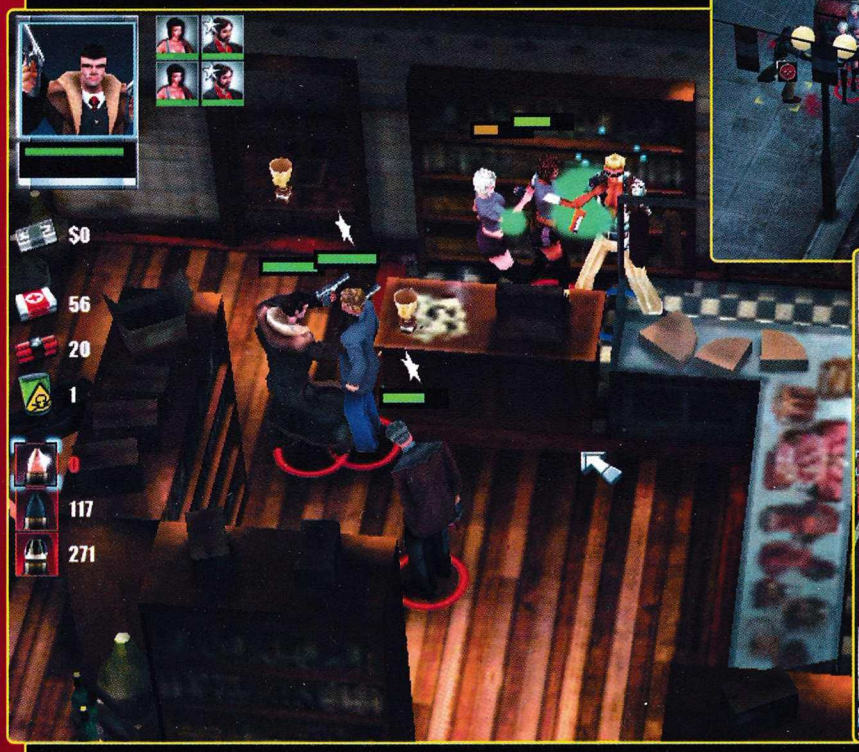
Кофти интерфейс

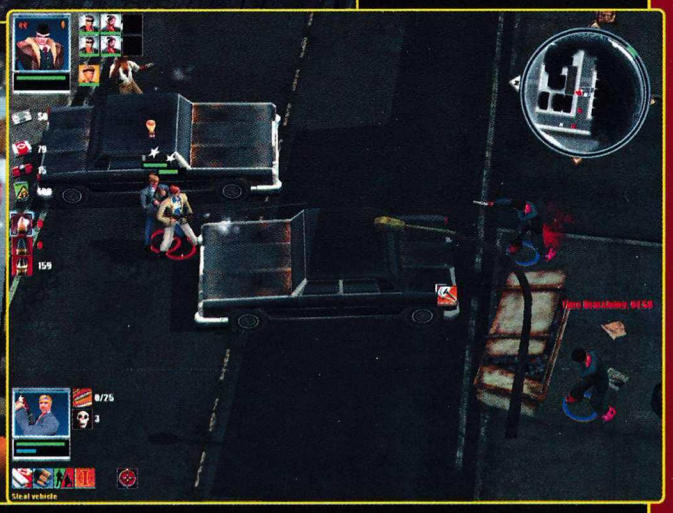
Интерфейсът в Gangland създава малко неудобство. Този проблем не е свързан толкова с персоналното управление на единиците ви. Той се появява най-вече при шофирането на кола или при опит да промените гледната точка на камерата. Возилата си се управляват съвсем нормално с четири бу тона от клавиатурата, подобно на NFS и почти всеки автомобилен симулатор. Лошото обаче е, че може да се движат само по точно определените за тази цел улици. Колата не може да излезе дори и на милиметър от платното. Тръгнете ли към тротоара, започвате да се блъскате, чупите своето МПС, забавяте скоростта си и често пъти се заклещвате. Това, от своя страна, се явява сериозен проблем, тъй като в момента, в който зациклите, обикновено ви обстрелват голям брой враждебно настроени типове. Те за нула време правят колата ви на решето и по този начин ви принуждават да си покажете носа извън нея. А това не е особено приятно точно в такива ситуации... Проблемът с нагласянето на камерата пък е, че изключително неудобно и изисква доста здрави нерви и време.

Казано с други думи:

Има какво още да се иска

От графична гледна точка играта не изглежда зле. Или поне на пръв поглед. Когато приближите камерата към хората, те изглеждат доста семпли. Липсват някои детайли, но това не е болка за умиране, тъй като повечето неща в света на Gangland изглеждат принципно добре. Поради тази причина графиката в никакъв случай не може да бъде обект на недоволство. Просто ще отбележа тактично, че можеше да бъде и по-добра.

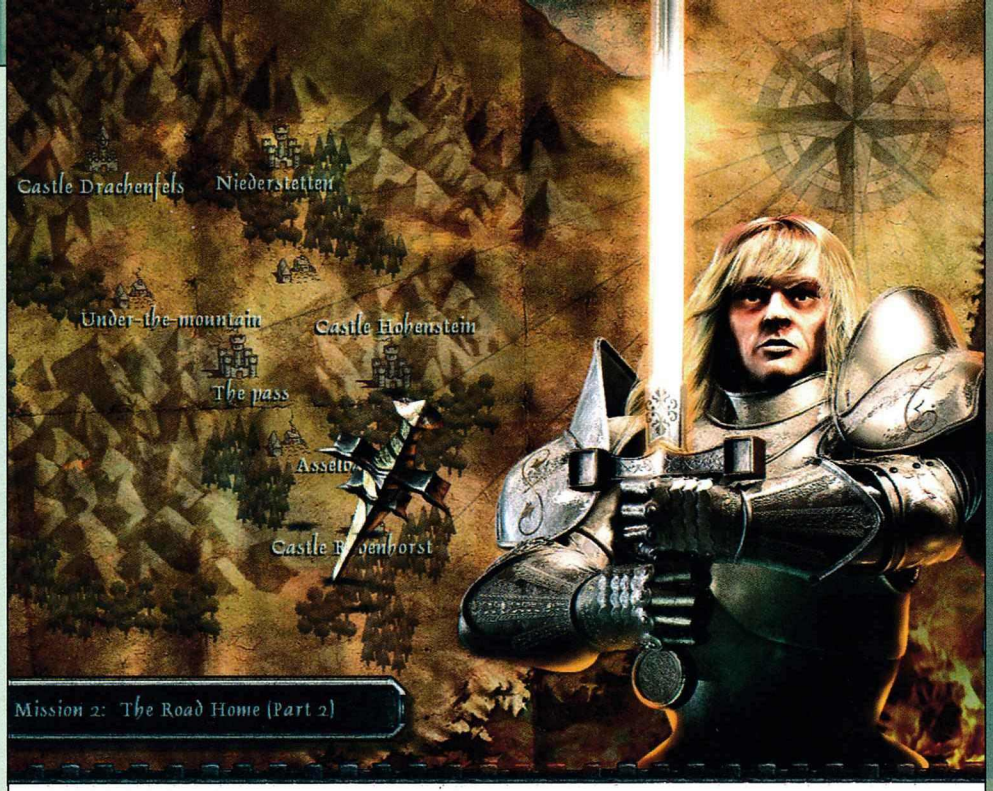




И макар да не представлява кой знае какво революционно откритие и да е пълна с доста странни бъгове, Gangland е една много приятна игра. Предоставената свобода на действие, специалните юнити, множеството местности и интересната история са чудесна предпоставка за много приятно пропиляно време в компанията на тази гангстерска екшън-стратегия.

Асен Георгиев

Internet club 35
Комфортна обстановка
Pentium 4 на 1.8 GHz, GeForce 4, монитори Samsung 17"
цветен и черно-бял печат, сканиране и други компютърни услуги
Бърз интернет
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com, http://www.club-35.com
96 компютъра
ТАЛОН
Internet club 35
плащаш 1...
играеш
2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com



Експертен съвет към главния редактор на PC Mania препоръчва тази игра за хора с рицарско сърце и благороднически дух

CASTLE STRIKE

Жанрът на реалновремевите стратегии има сериозен проблем и той се казва „твърде добър и страхотен WarCraft". Както и да го погледнеш, конкуренцията в този сегмент е леко задушена. Като че ли Blizzard се превръщат в един същински геймърски Microsoft, който лека-полека изпада в монополни настроения. Castle Strike е най-новата реалновремева стратегия на немския издател Data Becker. Поредна за издателя, но не поредна в жанра си – след няколко дни усилена игра съм убеден, че това не е просто следващият клонинг в стил „събери ресурсите, създай голяма армия, убий вразите".

Трябва да призная, че има нещо очаровително и романтично в игрите, създадени от европейски фирми. Макар че светът на видеозабавленията е доминиран от англо-американски корпорации (предопределеност на историята – все пак всичко е трябвало да започне някъде), все още се намират и сериозни млади хора и на Стария континент, които от време на време биват спохождани от хитри идеи. Съвсем модерно е пък да играеш немски игри – успехът на Far Cry, създаден от група турски германци, е световно признат и това в момента е може би най-горещият изненадващ новак (повече по темата сигурно вече сте прочели няколко страници по-напред). В този смисъл произходът на Castle Strike е поне още една причина да я видите и разцъкате.

Имало едно време...

Темата "Средновековие" в RTS-жанра е хем позната, хем е не дотам експлоатирана в дълбочина. За разлика от сюжетите за Втората световна война например или пък сценария "Извънземни нападат Земята". Castle Strike удобно се възползва от това и предлага на нашето внимание рицарски сблъсъци, обсади на замъци и развитие на историята от гледната точка на французи, англичани и германци. Сюжетът на играта се развива по модерния за жанра стил с кратки кинематографични препратки, създадени със графичния енджин (Age of Mythology или цитирания вече WarCraft III са най-известните примери за това).

Всичко започва с личната драма на принц Торвалд фон Рабенхорст, чийто замък е нападнат. Всъщност, както става ясно, замъкът не е съвсем негов, а на татко му. Работата обаче е дотолкова оакана, че фон Рабенхорст броди несретен из едни гори, събира деморализирани войници и с тях отива да коли вразите. Историческата обосновка на всички тези сблъсъци е търсена и намерена под формата на историческия конфликт, известен като Стогодишната война. Ако не знаете какво е това, може би е уместно да отидете на кино и да гледате филма „Фатален срок".

По същество става въпрос за сблъсък между Франция и Англия, в който германците услужливо също се намесват. Общият извод от цялата простотия е, че тези три нации са се клали като прасета, а междувременно е избухнала и чумната епидемия, което съвсем им е разказало играта.

За да има справедливост, ще можете да влезете в три кампании, като във всяка една от тях ще взимате страна според както дойде – или германците са яки, или франсетата, или пък ингилизите, тръгнали от техния остров да си го връщат на романския сбирщайн. Общо 27 мисии, ако сте от любителите на статистиката.

RTS	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Data Becker
сайт	www.castlestrike.de
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC

Защо тъгува твоят GeForce

Моделът на игра в Castle Strike ще ви предложи сражения, в които влизате с отряд верни другари, мисии за изграждане на гарнизон и крепост и даже превземане на замъци. Нужно е да се отбележи, че създателите на играта са отделили специално внимание на замъците. Но затова малко по-нататък.

В графично отношение Castle Strike остави у мен смесени впечатления. От една страна, напълно триизмерната среда изглежда подкупващо автентична и интригуваща. От друга обаче, се нареждат проблемите, които според скромното ми мнение са дотолкова дразнещи, та чак са фрустриращи. Цялото това 3D иска як хардуер, т.е. трябва да имате стабилна чисто нова графична карта, за да издържи на германските полигони, които идат на талази. На второ място се нарежда камерата, която автоматично определя „най-добрия" ъгъл на видимост. По правило, както знаем, се намира точно в най-тъмното и забутано кьоше. Липсата на ръчни настройки за погледа върху действието ви поставя в нелепи ситуации от типа: сега, когато се завъртяха нещата, аз всъщност напред ли трябва да изпратя бойците си или назад?!

Castle Strike е силно екшън ориентирана реалновремева стратегия. Факт е, че и тук присъства събирането на ресурси, но основният акцент е поставен върху обсадната техника, армията и замъците. Така например селището с фермите, къщите, ковачницата и всички останали екстри са извън замъка. Работата по нивята, рязането на дърва или строежа на нужните сгради е напълно автоматизиран процес.

Това ще рече, че с помощта на един плъзгач се определят приоритетите на крепостните труженици. Ако го преместите най-вдясно, те през глава започват да секат дърва, да трошат скали в каменоломната и т.н. Плъзгачът най-вляво пък означава, че бачкаторите ще се занимават повече със строителство и поправка на разрушения.

По този начин общо взето през цялото време можете да концентрирате усилията си върху битките и обсадите. Така Castle Strike насочва вашето вниманието изцяло върху управлението на замъците.

Замъкът е специално звено в цялото действие. Той не може да бъде построен просто така, използвайки предварителна селекция с елементи в менютата на работниците. Първо е необходимо създаването на първоначален план-скица и намиране на добро място (скали и всякакъв чакъл вършат перфектна работа).

Едва след това идва строенето на кули, ровове или отбранителни съоръжения. В случай на нападение разделението на замъка от индустриалните сгради създава нови стратегически предизвикателства. Ако реагирате твърде късно, войниците ви първо трябва да достигнат до подпалените ниви, за да прогонят натрапниците.

Ако пък заплахата е забелязана на време, крепостта е сигурно убежище за всички, докато подготвите ответната си реакция.

Тактико-стратегически галимации

По принцип целта в мисиите е горе-долу една и съща (с изключение на най-първите) – построй замък, защити го и след това прати армия да разруши крепостта на колегата. Бойните действия са особено интересни. Машините по онова време са били от второстепенна важност. Определяща за развоя на битката е числеността и спецификата на войската ви. Армията се управлява от специални герои (като споменатия вече веднъж принц фон Рабенхорст), които дават колективни умения на простите пешаци. Наред с това във войската се обучават и различни специални единици като например войник-сапьор, който прокарва тунели и подкопава буквално вражата обител.

Друга интересна особеност е комбинативността на военните части. Казано с думи прости, всеки войник е мултифункционален и може да бъде използван за различни цели. Например, за да подкарате един трибушет към калето на врага, се нуждаете от точно определен брой жива сила, която да бъде използвана като екипаж на оръдието. Кавалерия пък може се прави, когато имате в наличност коне и натоварвате върху тях пеши войници.

Колкото е куца системата с камерите и ориентирането в триизмерното пространство, толкова програмистите и дизайнерите на Castle Strike са се постарали при ефектите от взривове, огньовете и сблъсъка на жива сила. Някъде през 14-15 век очевидно за първи път са започнали да използват експлозиви за военни цели, защото в арсенала на армията ви са включени и първобитни средновековни "гаубици". Обсадната машина требушет пък разрушава с видим резултат целостта на противниковия замък. Въобще – мания.

Всъщност Castle Strike страда от един-единствен проблем – липсата на разнообразие. Макар че идеята ѝ е свежа и интересна, макар че бяга от каноните на жанра и предлага алтернативни възможности за стратегическо планиране, очевидно бюджетът не е стигнал за наемането на достатъчен брой кадърни сценаристи. Иначе Castle Strike успешно се намества в своята ниша. Струва си да я инсталирате, дори само за да ѝ хвърлите един поглед.

Александър Бойчев

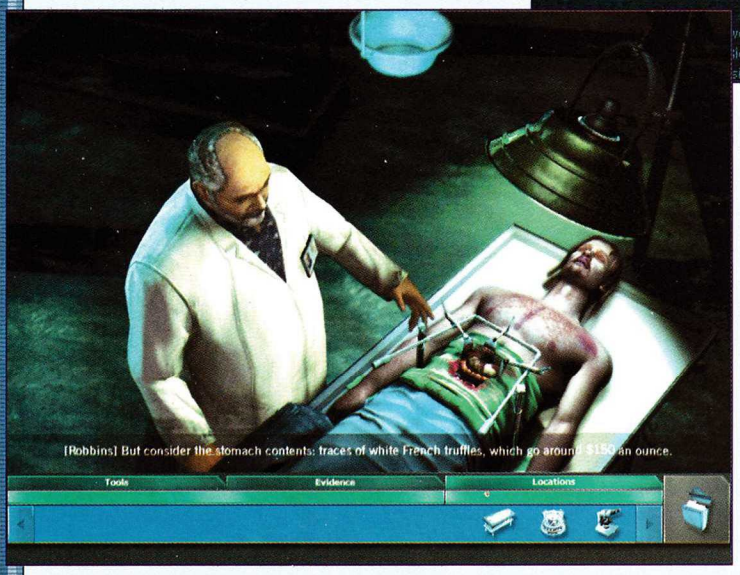
INSAT Сателитни системи & LAN Интернет

Проектиране и изграждане на самостоятелни и колективни системи за сателитна телевизия, LAN и WIRELESS интернет.

адрес: София, ул. Цар Симеон, бл. 340
тел.: (02) 929 95 00, 920 88 55
e-mail: insat@insat-bg.com

Около година след излизането на първата игра, посветена на сериала Crime Scene Investigation (дават го по Нова телевизия), авторите най-накрая решиха да пуснат продължение. Казвам "най-накрая", защото в първата версия на CSI имаше само 5 престъпления. Зарибеният геймър нямаше друг избор, освен да очаква следваща част на играта. Тя не е под формата на add-on, както предполагаха повечето маниаци. За радост или съжаление, продължението се помещава на цели 3 диска и се продава отделно от оригиналната версия.

Играта е озаглавена Dark Motives и всъщност не е нищо повече от няколко нови убийства и още четири-пет часа тръпка пред мониторите. Естествено, авторите са решили, че щом ще правят нови 3 диска с приключения, ще е тъпо да



пуснат само нови престъпления (както може би беше редно, но на едно CD под формата на add-on). Те са омазнили леко графиката, вкарали са нови гласове на някои от персонажите, сменили са част от инструментите за изследване на местопрестъпленията и са направили още куп козметични корекции в геймплея.

Начинът на игра не се е променил особено от оригиналния Crime Scene Investigation. Целта на Ubi Soft и 369 отново е била да направят компютърна симулация по сериала на Джери Брукхаймер. Така геймърът едновременно взима решенията вместо любимите си герои и наблюдава развоя на събитията. Този факт прави Dark Motives

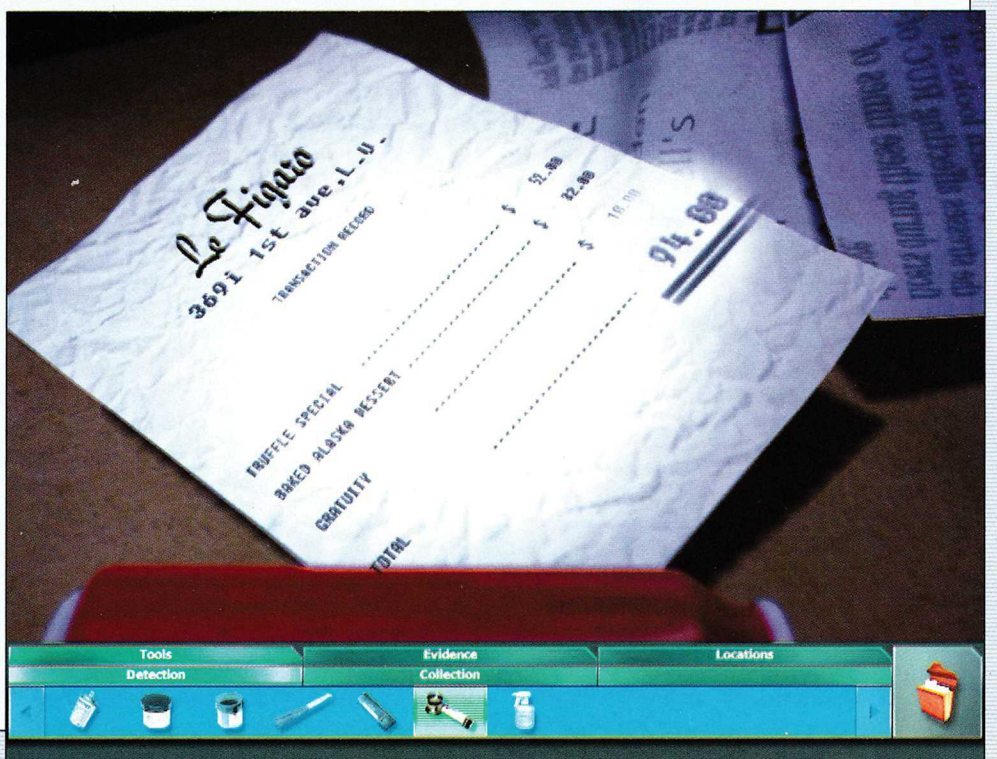
адски линейна

Но пък си мисля, че феновете не CSI са свикнали с това.

Друг концептуален проблем на геймката е краткото време за игра. Оригиналният CSI се минаваше за не повече от 4-5 часа, а този ще ви отнеме с около час-два повече. Сигурен съм, че всеки уважаващ сериозните приключения геймър ще бъде раздразнен от този факт.

Друг леко озлобяващ елемент е нестабилността на енджина. След като поиграете час-два, всички надписи по менютата изчезват и ще ви се налага да рестартирате. Най-неприятното е, че това обикновено се случва в момента, когато сте супер близо до разплитане на престъплението. Приятното пък е, че играта се запазва всеки пък, когато извършвате манипулации със заподозрени лица, улики и др. Така че няма да се налага да започвате от нулата.

Геймплеят отново е свързан с обикаляне по различни местопрестъпления. Трябва да ги оглеждате много добре за улики, след което да им правите обстоен анализ в лабораторията и на базата на резултатите да продължавате да търсите нови доказателства срещу заподозрените. Целият този филм не свършва, до-



CRIME QUEST

графика	
звук	
геймплей	
общо	3 CD
издател	Ubi Soft / 369
сайт	www.ubi.com/US/Games/csidarkmotives/
хардуер	Pentium 600 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows 98/ME/2000/XP, DX 9
платформа	PC

като не успеете да привикате някого за разпит. Тогава ще можете да му задавате неудобни въпроси и да се опитате да достигнете до истината. В тази част на CSI престъпленията по нищо не отстъпват на злодействата от първата част. Ще се сблъскате с финансово закононарушение, в което е забъркан мениджър на известен каскадьор, ще трябва да разплетете мистерията около

труп на клошар в изоставен приют

ще търсите виновника за смъртта на актриса и т.н. Както вече споменах, разследванията са общо 5. Всеки път вие ще сте "новакът в отдела" и ще работите с асистент. Единственото нещо, което ме подразни в играта, е следното: в част от престъпленията нашият CSI отряд решава да започне разследване просто ей-така. Може да ви звучи леко нелогично, но ще подкрепя твърдението си с пример.

В първото престъпление се оказва, че известен каскадьор е паднал при изпълнение на опасен трик. В резултат на инцидента той получава леки наранявания. Неговият технически директор твърди, че този тип падания са обичайни и всичко е наред. Самият пострадал съобщава, че няма проблеми, чувства се добре и че и друг път е изпадал в подобни ситуации. Лично според мен тук няма проблем – от къде на къде елитен криминален отряд ще разследва такова безсмислено псевдопрестъпление. И двете страни сигнализират, че няма проблем и всичко е наред. И все пак нашите момчета от отряда решават да си набутат носовете, където не им е работата, въпреки че няма никакви индикации да се е случило нещо нередно. За съжаление, това не е единственият случай в Dark Motives, при който се подразних. Мисля, че вие ще усетите и другите.

Лека недомислица в играта е и моментът, в който зацикляте при разследването на някое престъпление и не се сещате за нищо. Тогава винаги можете да попитате асистента си, което обаче ще намали крайната ви оценка за разплитането на дадения случай. За радост е достатъчно само да прочетете въпроса към асистента си, без да му го задавате, като така отново ще получите доста информация. Например прочитате: "Как да разбера дали караваната е била местена?" и веднага отивате при въпросната каравана и издирвате доказателствата сам.

Няколко думи и за промените

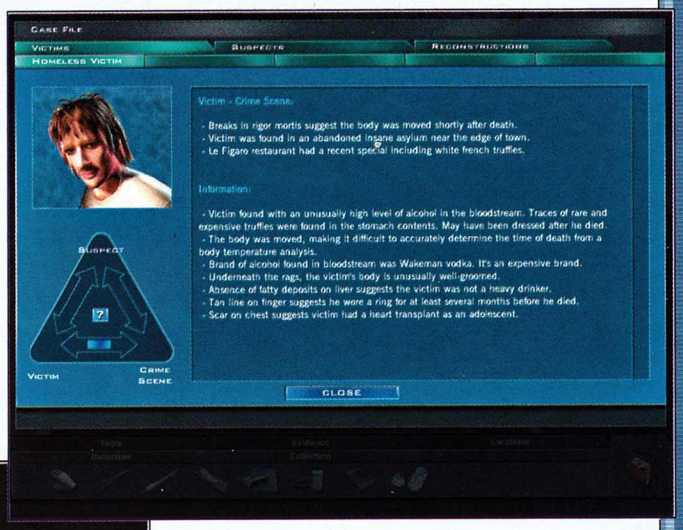
Основните промени са няколко: лабораторията, уликите и края на всеки случай.

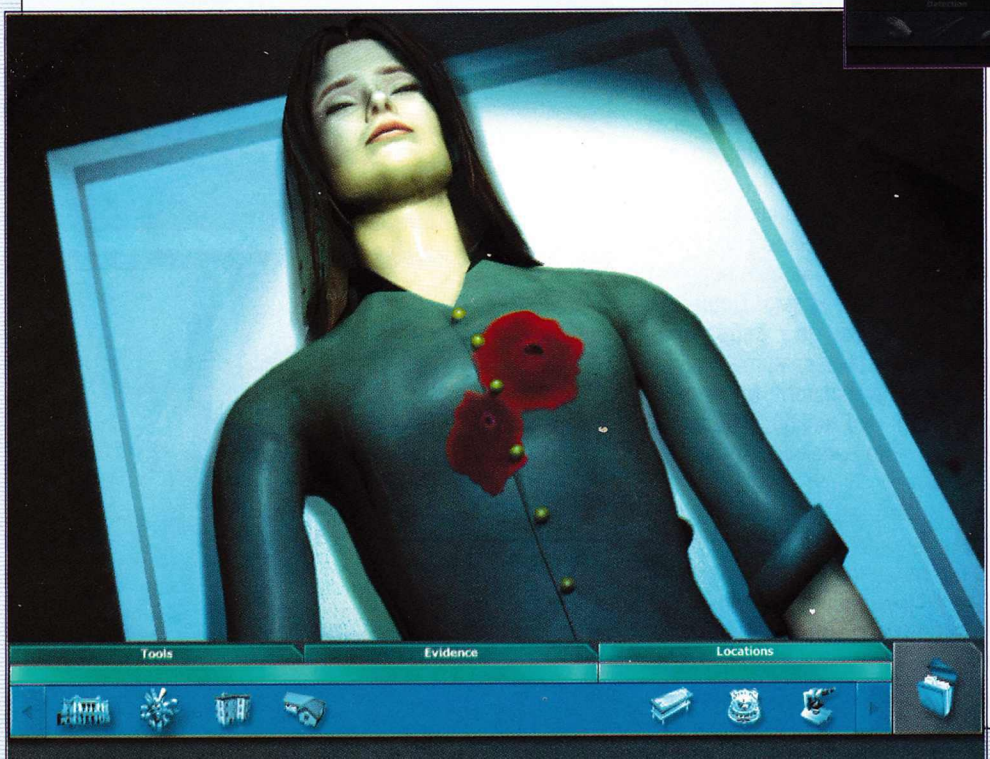
В лабораторията ще се сблъскате с чисто новия си компютър, който вече анализира по различен алгоритъм отпечатъците, пробите от ДНК и прочее неразличими с просто око доказателства. Новият микроскоп също вече сканира по различен начин.

Промените в уликите са няколко. Първо: вече ще ви се налага доста да обработвате намерените предмети с инструментите за събиране на доказателства – по тях вече има немалко следи, които могат да ви насочат към различни неща. Второ: когато претърсите едно местопрестъпление и намерите ВСИЧКИ улики, бъдете сигурни, че има и още. За разлика от първата част, тук след определени ваши действия ще се активират различни нови неща на местопрестъплението. И тъкмо когато сте го огледали добре и сте намерили торба с улики, изведнъж се оказва, че се е отключило още нещо. Това може да ви накара да се връщате на едно и също място по няколко пъти с надежда да откриете нови и нови доказателства в подкрепа на вашата следствена хипотеза.

В CSI: Dark Motives ще приключвате всеки случай с 5 допълнителни въпроса, които са предизвикателство за вашата наблюдателност. Те са доста объркващи и са от типа: "Колко коли имаше на местопрестъплението?" или "Какво се виждаше зад гърба на шефа на ресторанта?". За ваше улеснение, ще разполагате с 5 варианта на отговор. Ако успеете да не сгрешите, финалната ви оценка ще бъде повишена. Така, дори и да сте си позволили да попитате асистентите за нещо, ще можете да подобрите своя резултат. За съжаление, обективно погледнато всичките престъпления, се минават лесно и с най-високата оценка.

Преди тя беше представена в проценти, а сега е с рангове: Rookie, Investigator, Master....





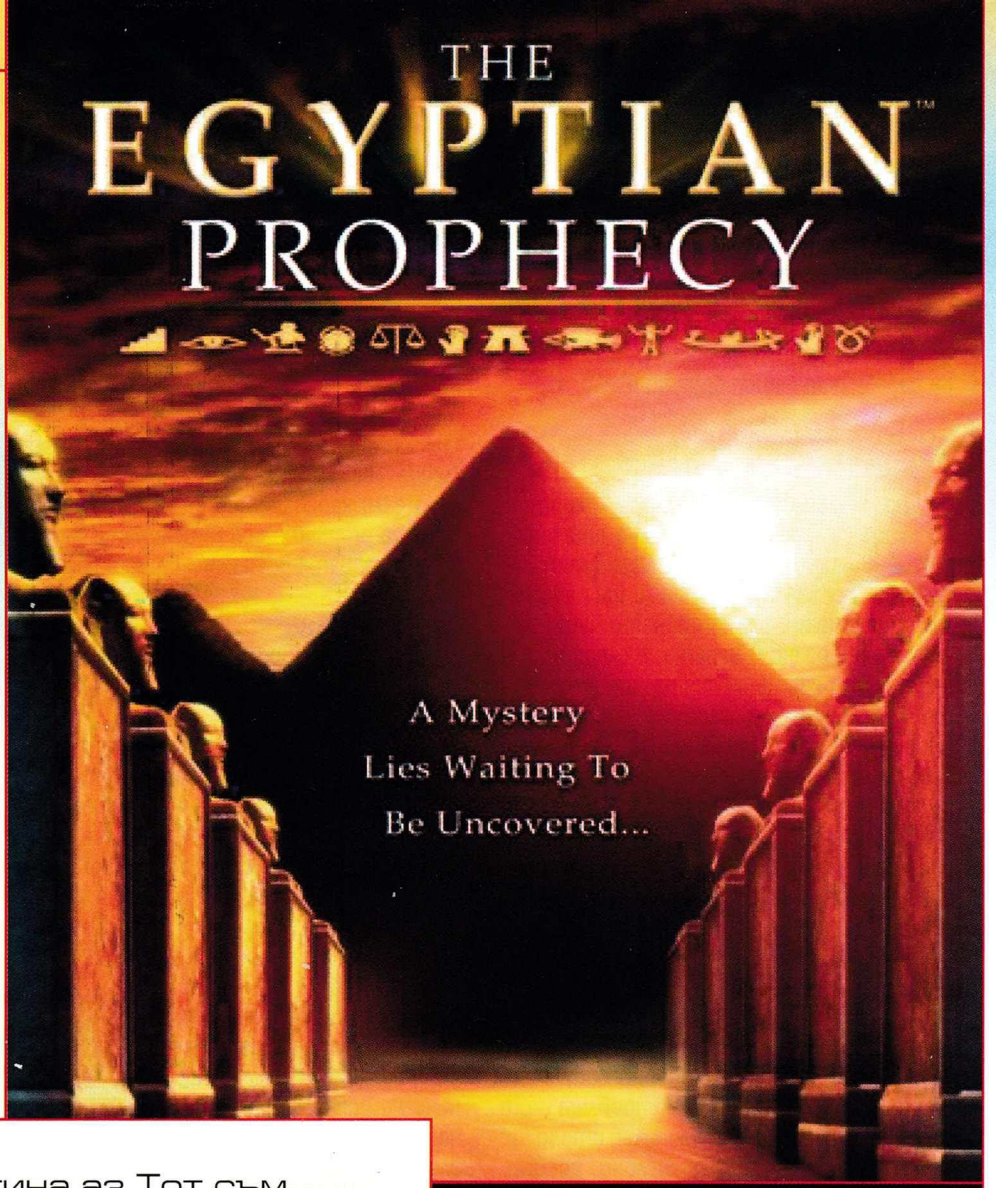
Техническата страна

Персонажите в играта са озвучени перфектно, почти реалистично. Всеки един от актьорите във филма е дал гласа си на персонажа си и така му е придал доста по-голяма автентичност. Част от екипа, взел участие в озвучаването, е съставен от актьори като Уилям Питърсън, Марг Хелгенбергер, Пол Гилфойл и Джорджа Фокс. Графично CSI: Dark Motives е леко подобрена спрямо предшественика си. Сега човешките фигури са по истински – мърдат своите устни, клепачи и т.н.

В заключение ще повторя само, че Dark Motives може да се появи просто като пакет с допълнителни убийства към първата част. И все пак Ubi Soft са решили, че ще е по-добре да пуснат нова игра. А и тук решаваща роля играят парите...

Орлин Широв

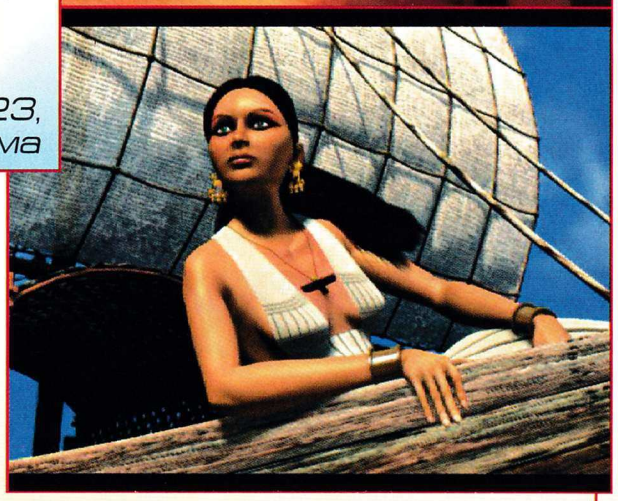
THE EGYPTIAN PROPHECY



Рамзес II, третият фараон от XIX династия, управлява Египет 67 години (в периода около 1304 пр. Хр. – 1237 пр. Хр.). Живее около 90 г. Разширява териториите на Египет на юг (Нубия). Завладява части от западна Азия. Засилва позициите на Египет спрямо либийците. Името му се свързва със строежа на изключителни архитектурни чудеса – Абу Симбел, Рамузеум... Завършва строежа на храма в Абидос, започнат от баща му Сети I.

Това, което лично мен ме впечатли най-много в куеста The Egyptian Prophecy, е достоверността и оригиналността, с която са поднесени фактите от историята на античния свят. Към играта има приложена и кратка енциклопедия за Египет, но тя е просто малък бонус и не е пряко свързана с геймплея. Само веднъж ви се налага да я четете заради една загадка, но когато стигнете до този момент, иконката на енциклопедията започва да мига и вие сами разбирате, че е нужно да я изберете. Така че играта не е образователна. Просто в нея историята е представена точно така, както би трябвало да бъде. В случая не говоря за факти. Всъщност това е едно магическо приключение. Заклинания, проклятия и ритуали присъстват и са описани реалистично и достоверно. Представени са

„Здравей, о, Тум!
Към мене погледни! Наистина аз Тот съм,
съдия в двубоя между Сет и Хор!
С моя помощ битката им ще завърши."
Из „Книга на мъртвите", глава 123, заклинание за проникване в Храма

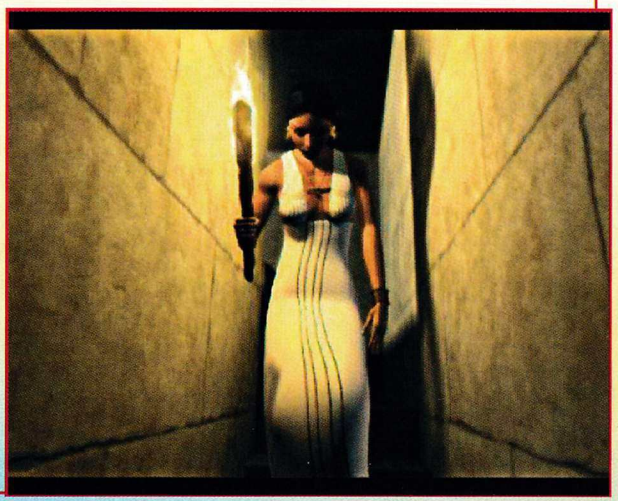


така, както египтяните ги описват... Интересно е да се отбележи, че в речта, която е използвана в играта, се употребява думата "thine", а не „your", и това допринася за специфичното ѝ звучене.

В основата на историята е Мая

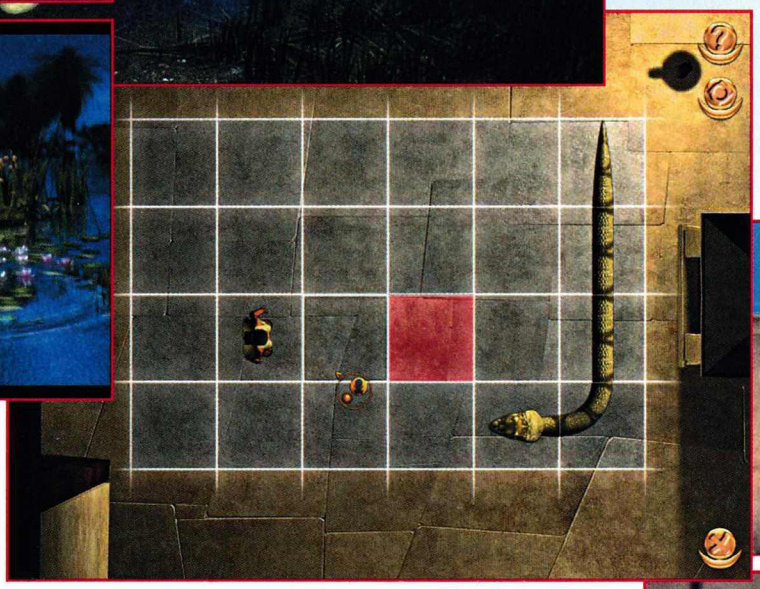
– млада синеока красавица, която е посветена в тайните на магьосничеството. Тя е изпратена от Рамзес II, за да разследва множеството инциденти, които се случват при строежа на храм, който се изгражда в чест на Амон Ра. Идеята е божеството да помогне на Рамзес да преодолее болестта, която го е повалила. Основната цел на Мая е да възстанови работата по издигането на обелиск в чест на боговете. Но главният архитект – Пазер, ненадейно е повален от необяснима зараза. Освен това някой поставя амулети, които носят порочно присъствие в храма. Дори Нил пресъхва, за да "саботира" строежа. Дали самите богове пречат на Египет и неговия разцвет или някой предател, подъл като пепелянка, действа в сянка?

Загадките, които са вплетени в геймплея, в началото са елементарни. Изискват общо взето разходчици напред-назад с даден предмет. По-късно обаче има наистина интересни главоблъсканици. Последното



QUEST

графика	
звук	
геймплей	
общо	3 CD
издател	The Adventure Company
сайт	www.adventurecompanygames.com/
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 7
платформа	PC



препятствие в играта например е битка с гигантска змия. Намирате се в храма, където земята пред вас е разделена на квадрати (плочи). Опонентът ви и вие можете или да се движите по тях, или да омагьосате дадено поле. Когато попаднете в омагьосано от змията поле, умирате. Тя пък предава богу дух, когато попадне в 4 ваши зони. Можете да неутрализирате дадено поле, ако му направите заклинание.

Малко преди това има и друга игра със заклинания в стил Monkey Island 3. В нея обаче, за разлика от приключението на Lucas Arts, не се обиждате с противника си, а си разменяте магии. Трябва да съобразите кое е точното заклинание, което ще обезвреди думите, изречени срещу вас. Магии се използват и по време на самата игра. Това обаче не я прави основно ориентирана към тях. Те просто са едно много приятно допълнение и разнообразяване на геймплея. Основно играта си е традиционен куест, в който използвате предмети, говорите с хората и решавате пъзели.

Местата, които посещавате, са много интересни. За разлика от предишните две игри за Египет на The Adventure Company (които не са свързани с това заглавие по никакъв начин, освен тематично), тази не ви предлага само разходки из пустинни местности. Посещавате истински градове: Пи-Рамзес, Мемфис и по-интересните от моя гледна точка митични светове. Чрез заклинания и билки се пренасяте в царството на бог Птах, където властва лавата; на Изида, където цари нежна нощна тишина сред водни лилии и има много вода, както и

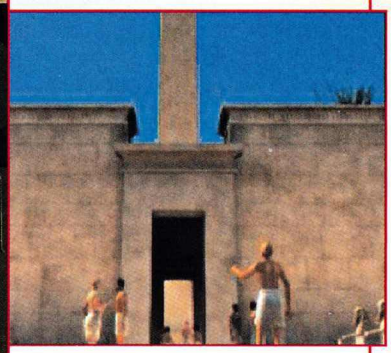
царството на Озирис, представено чрез „Книга на мъртвите"

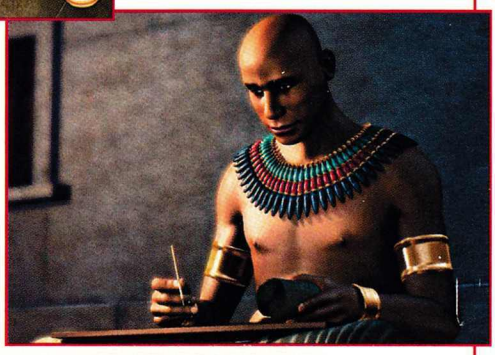
Последното ми е много любимо. Сред безкрая на звездите гигантски и същевременно ефирни листове папирус се разстилат покрити с изящни детайлни йероглифи. Малки дупки по повърхността на папирусите позволяват на снопове светлина да обгърнат вашите нозе. Монументални порти се изпречват на пътя ви, охранявани от Пазачите. Тук има няколко пъзела, които са ми любими. Трябва да изречете името на първия пазач (отново както е в самата „Книга на мъртвите"). После следва пъзел, при който превеждате своята Ка и тялото си през малък лабиринт. Последното препятствие преди срещата с Озирис е смесица между тренировка за наблюдателност и гатанка. Гатанки има и по-рано в играта, което, както винаги, е интересно и разнообразява геймплея допълнително.

Има и няколко пъзела, при които имате ограничено време. Хубавото е, че дори и да сте пропуснали да направите save на играта си и умрете, автоматично се връщате само една стъпка назад, точно преди фаталната ви грешка, а не започвате отначало..

В играта има и приятно чувство за хумор, но то просто придава лек оттенък тук-там, а не е основа на геймплея. Например, когато използвате магията с Всевиждащото око на Хор, и погледнете един упорит мърморко, Мая изтърсва коментара: „Виждам магаре."

Интересно е също как при използването на магията за прехвърляне на болест от един човек на друг, за моя изненада правилното решение в един момент се оказа доста нестандартно. Трябваше да помогна на един работник да се отърве от заекването си като го прехвърля на друг, който всъщност не беше негативен герой и ми беше помогнал по-рано. По този начин накарах излекувания да ми даде предмет, от който имах нужда... Какво да ви кажа – по comment...





В графично отношение играта е приятна, но не впечатлява. Звукът е много добър и атмосферичен. Иначе цялостното ми впечатление за играта беше много добро. Не е много сложна или с особено заплетена история (разбрах кой е злодеят още във втората от девет глави, въпреки че не бях 100% сигурна). И все пак е много приятна и ако като мен си падате по Египет, няма начин да не ви хареса.

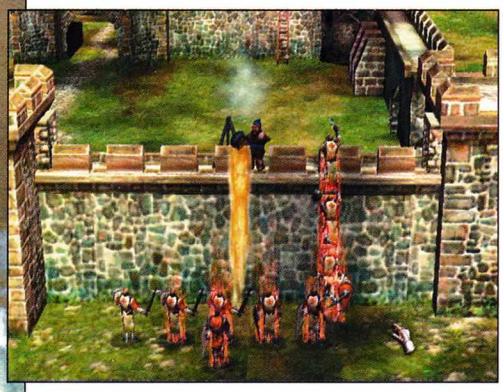
Лили Стоилова

LORDS OF THE REALM III

Достоен наследник или позор за фамилията? Противоречиви впечатления и леко нагарчащ привкус очакват хората, които следят поредицата. Откровено казано, ако не сте играли предишните части, шансовете Lords of the Realm 3 да ви хареса май са значително по-големи.

Миналото десетилетие Impressions попадаше в групата на компаниите, чиито имена винаги навяваха спомен за някоя неотдавна излязла и наистина добра игра. Сега нещата определено не стоят така. А и по всичко личи, че няма никакъв изглед последното творение на фирмата да промени това.

Преди да започнете реалновременатa стратегия Lords of the Realm 3, ви препоръчвам да прочетете ръководството ѝ. Бързам да успокоя алергичните към хартия, че то съществува и в .pdf формат на диска на играта. Запознаването с въпросния текст многократно ще увеличи шансовете да не изтриете Lords of the Realm 3 след първия половин час боричкане с нея. Най-малкото от него ще научите разни дребни неща като например, че камерата се върти като задържите клавиша "Z" и движите мишката. Няма възможност за настройка на бутоните, а няколкото обучаващи мисии по-скоро успяват да отегчат, отколкото да запознаят със света на играта.



Истинското въведение на Lords of the Realm 3 са по-скоро първите две от четирите кампании. Ако не ви стигнат нервите да изтраете поне до средата на вто-

RTS	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Sierra / Impressions
сайт	games.sierra.com/games/lordsIII/
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.0
платформа	PC

рата от тях, така и няма да видите повечето истински възможности на играта. Не че нещо ви пречи да почнете направо от последните две кампании, но тогава шансът е да седите и да гледате като в небрано лозе хаоса, който цари на екрана.

Добра идея?

Микрониджмънтът в играта е сведен до минимум. Територията на владенията ви е разделена на провинции, всяка от които е съставена от няколко парцела. Във всеки от тях трябва да назначите за управник един от васалите си. Последните биват четири типа. В зависимост от техния профил парцелът, който командват, се занимава с духовна дейност, градоустройство, земеделие или защита. Колкото по-дълго дадена територията е посветена на определена дейност, толкова по-продуктивна става тя.

Друг аспект на васалите е, че всеки от тях има някакъв ранг и според това е с различно развити умения. При някои васали от най-ниско ниво тези способности могат да влияят и отрицателно на полезността.

От парцелите, където има град, получавате приходи за хазната. С помощта на натрупаното имане можете да изпол-

звате услугите на разнообразни наемници – от командири на обсадна техника до крадци, готови да навестят съкровищницата на някой от противниците ви. Парцелите с божи храм подобряват отношението на църквата към вас, а пък земеделските територии осигуряват продоволствия за войската.

В територии, подвластни на васал от рицарското съсловие, основната атракция определено е замъкът. Разбира се, можете да изграждате все по и по-внушителни укрепления, стига да имате необходимото злато.

Дотук добре

На този етап нещата не звучат никак зле. Възможностите да контролирате невоенните аспекти на вашите владения обаче спират дотук. Играчът не може да определя такси. Земеделието си върви само и някак константно. Дори годишните сезони не му влияят, явно поради простата причина, че такива в играта изобщо няма. Златото и храната са единствените ресурси. Крепости можете да строите само от предварително готовите модели. Е, последното не е съвсем вярно, защото наскоро, заедно с първия пач за играта, излезе и редактор на замъци.

Армейски части не можете да тренирате. Освен с наемниците ще разполагате само с личните войски на рицарите-васали. В началото е много изнервящо, че се налага да назначите един от малкото благородници, които контролирате, да брани някакво погранично имение. А пък той, горкият, разполага само с банда чукундури, размахващи брадви. Трудно е човек да се чувства сигурен и спокойно да си отдъхне в кралското ложе с балдахин, когато, за да предприеме някаква по-сериозна офанзива, се налага да оголи гарнизоните си и да комбинира няколко жалки армии в една що-годе прилична.

Преди да заговоря за военния аспект, тоест за това, което би трябвало да отсрами плиткостта на останалата част на играта, трябва уточня още нещо. Всичко се случва в реално време. При това без никаква смислена форма на индикация. Гледате как отрядите маршируват по картата и не знаете дни ли минават, месеци ли. Когато се сблъскате с вражеска армия, можете лично да командвате войсковите си поделения на бойното поле в съвсем RTS-стил. През това време обаче събитията на основната карта продължават да си текат. Завършвате победоносно сражението и хоп – някой през това време ви опожарил чифлиците или ограбил градовете.

Може да се случат и

по няколко битки наведнъж

Ще трябва внимателно да прецените кои от тях да поемете сами и кои да оставите на компютърните ви командири.

Но това далеч не е единствената болка. Макар да е възможно да влизате и излизате многократно във и от сражението, не можете да вкарате подкрепления на бойното поле след началото на схватката. Ако ще да имате стотици свежи войници само на километър разстояние...

Разполагате с всички видове войски и обсадна техника, които бихте очаквали от игра, посветена на Средновековието. Притежавате и формирования от по няколко дузини, всяка със свой командир. Ако той падне в битка, моралът на всички в групата мигом отива по дяволите. Можете да използвате и няколко вида различни формации, който реално си казват думата при съответните условия. Изобщо, битките са най-добрата част от играта. Особено се отличават обсадите на замъци с огромни армии, макар и за съжаление нещата далеч да не са на нивото, което мнозина биха очаквали от Lords of the Realm 3.

Графиката на играта е ясна и затормозваща, но забележимо под нивото на повечето от заглавията, които сме свикнали да виждаме напоследък. Музиката е приятна и в подходящия стил. Говорът, макар и сравнително оскъден, също пасва добре. Като цяло аудиовизията няма нито да ви разочарова, нито да ви залепи за стола.

А това, което най-много ме влудява, е как в Lords of the Realm 3 са се промъкнали някои дребни и много приятни детайли, а пък други значителни и необходими елементи, който направо крещят: "ето тук трябваше да съм", са били тотално пренебрегнати. Сякаш някой е имал куп добри идеи, но не са му стигнали ресурсите и е решил да хвърля зарче, за да види кои неща да влязат в играта и кои – не.

В крайна сметка поне за мен Lords of the Realm 3 не успя да създаде приятна и увлекателна атмосфера. От нея лъха недовършеност и е доста плитка за вкуса ми. Абсурдно дебилният на моменти изкуствен интелект е само една от многото причини за справедливо недоволство. Не че играта е чак толкова ужасна. Предполагам, че разочарованието ми можете да го припишете и на високите очаквания, които таях като фен на поредицата. Така или иначе в сегашния вид това произведение не мога да препоръчам на никого.

Борис Цветков

НЕДЕЛЯ 11:00 ч
КАНАЛ 3

С АЛЕКС И КУНЕВ

ЕЛЕКТРОНЕН СПОРТ, ПРО-ГЕЙМИНГ, НАЙ-НОВОТО ОТ PC и PLAYSTATION ИГРИТЕ

BLITZKRIEG TOTAL CHALLENGE

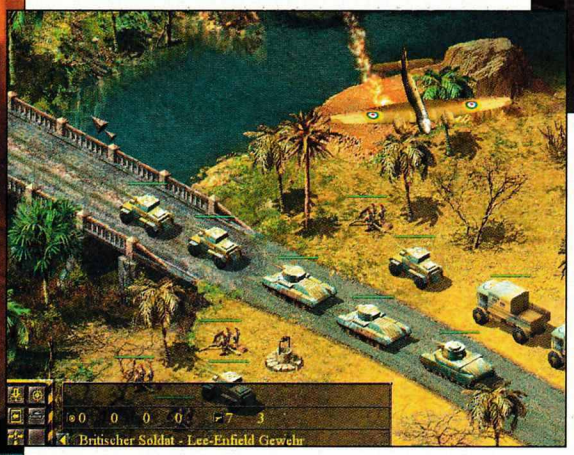
Същинско предизвикателство за стратегическия ум

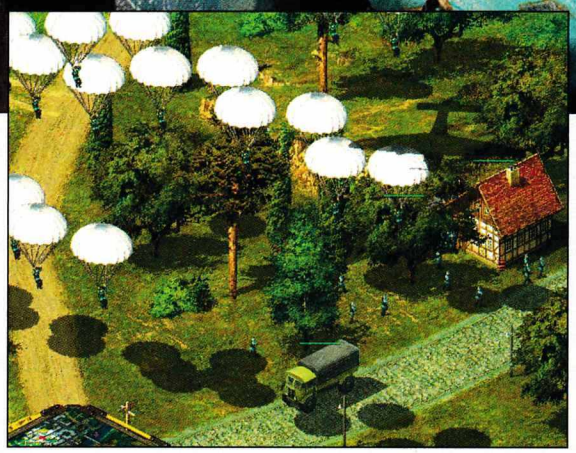
Съмнявам се, че има почитатели на стратегическия жанр, които не са подкарвали Blitzkrieg поне веднъж в геймърската си кариера. Това е като да си запален футболен запалянко и никога през живота си да не си ходил на мач. Просто невъзможно.

Нека обаче си припомним с какво успя да заплени геймърите този въпросен Blitzkrieg. Освен че визуално изглеждаше повече от добре, играта отразяваше събитията, които са се случили през Втората световна война напълно достоверно. Тя даваше голяма свобода на стратегическото въображение и разполагаше с шеметен запас от бойни единици: различни видове пехота, танкове, самолети, артилерия и какво ли още не. Това е играта, която поне в моята лична класация, успя да измести Sudden Strike. Сега, почти година след появата на Blitzkrieg, се надявам, че все още пазите нейните два диска, защото ще са ви необходими, за да подкарате излезлия наскоро експанжън Burning.

Тоталното предизвикателство

Това е първото разширение за Blitzkrieg, разработено от INtex и издавано Hip Games. То се стартира като се влезе в опциите на играта и се зарази под формата на мод. Total Challenge предлага двадесет и пет нови мисии (двадесет и четири стандартни и една бонус), които включват търсенето на разбит самолет из руините на Берлин, освобождаване на ваши другари пленници в противников военен лагер, атака срещу японците на остров Окинава, невероятно танково сражение и много други. Новостите в този аддон не свършват с допълнителните мисии. В него ще откриете и двадесет изключително детайлни самостоятелни карти над една дузина юнити като ARVs, SD KFZ 251, допълнителни оръжия по железопътните линии и прочее.





Но тези насипни данни не биха значили нищо, ако не са добре примесени хармонично с геймплея на превъзходното творение на Nival. За щастие и тук няма причина за притеснение. По скромното ми мнение INtex са се справили много добре. Blitzkrieg: Total Challenge се явява истинско предизвикателство, на което малко стратези могат да устоят.

В очакване на нещо ново

След като Blitzkrieg разполагаше с три доста мащабни кампании, над които е съмнително кой се е потил повече - разработчиците или ние, и само с три четири свободно избираеми мисии, появата на Total Challenge беше съвсем очаквана. В забързаното си ежедневие голяма част от геймърите предпочитат да седнат и да изкарат набързо една-две карти, които си изберат, а не да се потят над заплетените и сложни кампании, които изсмукват много повече време и нерви. Всъщност този аддон не е нищо кой знае какво като запомнящо се самостоятелно творение. Може да се каже, че той е като ароматизатор, който освежава застоялия въздух в прашна непроветрена стая. Неговата функция според мен е по-скоро да припомни на геймърите, че все още съществува една изключително качествена игра, която се казва Blitzkrieg и която все още е една от най-добрите стратегии, пресъздаващи историческите моменти от времето на Втората световна война. Бъдете сигурни, че много скоро ще бъдем зарадвани с още един аддон и дори с цяло официално продължение, чието действие ще се развива в напълно триизмерен и изключително детайлен свят. Така че хващайте Total Challenge и се спукайте от геймене до появата на нещо ново и още по-добро.

Асен Георгиев

TACTICAL STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	INtex/Hip Games
сайт	www.hip-games.com
хардуер	Pentium 366 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows 2000/XP/ME, DirectX 8.1
платформа	PC

singles
flirt up your life!

Купидон в акция ...

Ако си падате по определена девойка или младеж и за целта искате да използвате болнави научни подходи, компютърната революция (или еволюция, изберете си сами), може да ви дари с ред незаменими помагала. Последното от тях е Singles: Flirt up your Life – изчистена, проевропеидна игра от вида на The Sims и компания.

Идеята на новата геймка е изключително проста. На наша милост се дава определено жизнено пространство и двама съквартиранти – мъж и жена. Крайната цел е елементарна: от бегли познати героите да се превърнат във влюбени птички. Всъщност в основата на играта са заложени и няколко странични мотиви, но в края на краищата всичко опира до успешното съчетание на предоставените персони.

Подходите за постигане на крайната цел, предоставени в геймплея на Singles: Flirt up your Life, опират до поддържане на личната хигиена, готвене, декорация, разговори и други подобни злободневни дейности.

Вуду

Най-зловещата черта на Singles е, че по време на действието наша милост може да си играе на господ и да управлява всеки от героите си директно и поотделно. Докато са под властта на божествените сили, персонажите могат да извършват практически всичко, което е по силите им – дори да тичат голи из коридора или да си мият зъбите в продължение на часове. Веднъж обаче освободени от върховната хватка, виртуалните дами и господа преминават на автопилот и се заемат с най-основните си дневни задължения. Тук трябва да вметна, че автоматичното поведение на човечетата е доста смислено, но в никой случай не може да доведе до качествен прогрес в играта.

Простота

Като оформление Flirt up your Life е една от най-приятните геймки, на които можете да попаднете в последно време. Менютата на играта са сравнително смислени и са в познат симски стил. Привикването към определените команди е бързичко, а прийомите за джиткане се схващат за няколко минути. Основните индикатори, които трябва да се следят, са страхотни и дори от време на време премигват и подсказват действието, което би трябвало да се предприеме.

Погледът, от който се следи цялата тази красота, може да се завърта по всевъзможен начин, а в по-общ план картината подлежи на всякакъв род уголемяване и смаляване. Допълнително има и три степени на прозрачност на стените, така че персонажите могат да си останат винаги под пряко наблюдение.

Красота

Графиката на играта е едно от другите големи плюсчета, с които можете да се сблъскате. Цялата среда, в която се подвизават героите, е изключително хубава. Детайлите са много и обхващат невероятни дреболии – като се започне от дървените орнаменти на масичките и столовете и се стигне до финото изпълнение на класическо ръждясалите готварски печки.

Единствената малко по-неприятна черта на Singles е озвучаването и измисленият безумен език, на който си комуникират съквартирантите. Писуканията са твърде посредствени и лекото им заглушаване с някое и друго помощно аудио може да се окаже доста полезно и адекватно хрумване.

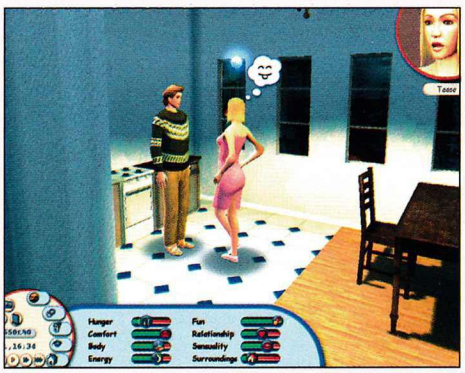
Скъпи съдебни заседатели...

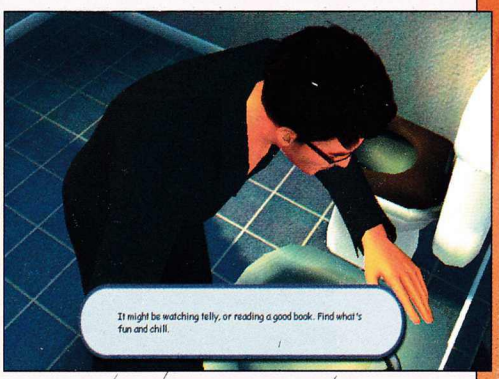
...Flirt up your Life е една много добра симсова геймка. Графиката ѝ е учудващо приятна, а самата крайна цел забавна, лека и неангажираща, което е рядко срещано явление при игрите-клонинги. При подходящо желание всеки би могъл да си намери настоящото произведение и да се позабавлява поне няколко дни.

Сергей Ганчев

СИМС КЛОНИНГ

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Deep Silver
сайт	www.singles-the-game.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows 2000/XP/ME, DirectX 8.0
платформа	PC





Dead Man's Hand

Знаете ли какво е това спагети-уестърн? Преди няколко десетилетия, когато киноиндустрията била фокусирана върху историите за Дивия Запад, един от най-големите производители на такъв род филми са били италианците. Тогава са се поставили основите на съвременния екшън. Уви, този жанр умря, което може би и обяснява тоталната липса на игри, посветени на тази тематика. Единственото значимо заглавие, за което се сещам, е тактическата игра Desperados. Ето, че сега имаме и каубойски шутър. Наистина, след Far Cry едва ли нещо може нещо да ме впечатли. Затова ще се опитам да зарежа разглезения си вкус и да ви представя играта обективно.

Добрия, лошия и мръсното копеле (разбирай автора)

Историята на играта е доста клиширана: някъде на Запад едно малко момче открива, че по каквото и да стреля, някакси все не пропуска. Хлапето бива забелязано от местната банда непрокопсаници. Скоро става техен пълноправен член.

Но освен с невероятна точност, момчето е обременено и с морал. Когато му се поставя ребром въпросът: "За какво ти е тоя патлак, ако не стреляш с него по всичко, което мърда (разбирайте жени и деца)", той решава да се отцепи от групата. Но веднъж забъркаш ли се, няма отърване. Нашият човек получава куршум в стомаха. Естествено

той не умира

Така започва приключението ви. Трябва да издирите останалите членове на бандата и да си го върнете за неосъществената умирачка, която сте бил принуден да изтърпите заради тях.

Присъдата ми за тази игра може да се обобщи в репликата: клише до клише с малко свежи хрумки. ОК, може да се преглътне, че интрото и анимациите между мисиите са просто слайдшоу на черно-бели скрийншоти и актьорски глас. И все пак това си е черна точка. Нивата са доста линейни и я няма свободата, на която сте свикнали от хитовете в последните няколко месеца (е-ех, а сега можех да се разхождам по тропическо островче).

Друг

фактор, намаляващ фън-коефициента

са оръжията и по-точно пушките. Между всеки изстрел можете да си дръпнете от цигарата, докато презаредите за следващия. Имате три пистолета (револвер, някакъв ранен вариант на Колт и дамско минипатлаче с четири цеви), три пушки помпи (единична, двойна и рязана) и три карабини. А, и шашки динамит.

Постно, твърде постно, особено като се вземе предвид ефективността на всяко едно от тях. Поне карабините си имат и снайперистки режим. Правейки фрагове, една скала се пълни и срещу определено количество от насъбраното можете да използвате алтернативната стрелба на оръжията. Това хрумване е малко свеж полъх, но се оказа недостатъчен.

Другата брутална черна точка е странното поведение на оръжията. Помпа от упор ще простре на земята всеки съвременен командос с кевларена жилетка, какво остава за мистър Мехикано със сомбреро и пончо. Но явно пончото е подплатено с титаниеви пластинки, а сомбрерото е скрит шлем. Защото

хеадшотът тук не убива, драги зрители...

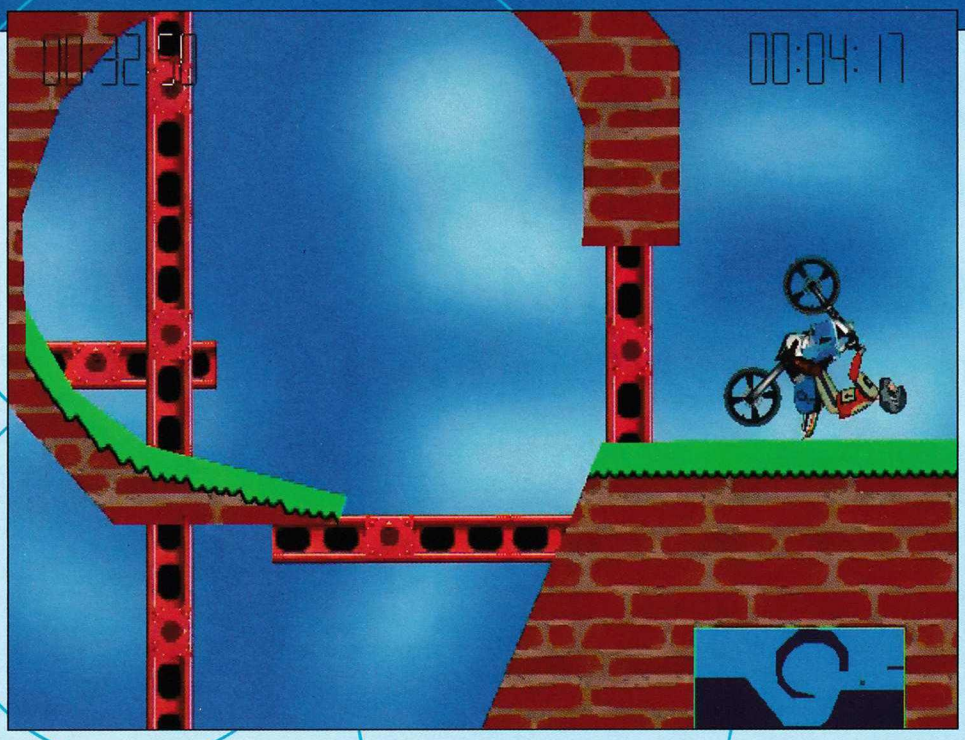
Трябва да повторите – при първия опит на врага само му фръква капата, също както каските на нацистите във Wolf-a.

Дизайнерите, слава Богу са се опитали да освежат малко геймката си със скрипт-ирани ситуации и доста високо ниво на интерактивност с околната среда (застрелвате някой, той пада, пътьом събаря платформата, на която е застанал, и смазва този пред себе си). За жалост и тя се базира на скриптове, а не на гениален енджин (разбирай: това, което се очаква от Half-Life 2). Единственото ниво, на което се накефих истински, бе подплатено със солидно количество динамит. Но и пироманията не компенсира ефекта от куция левъл дизайн. А, и да не забравя – между нивата можете да поиграете покер :).

Георги Панайотов

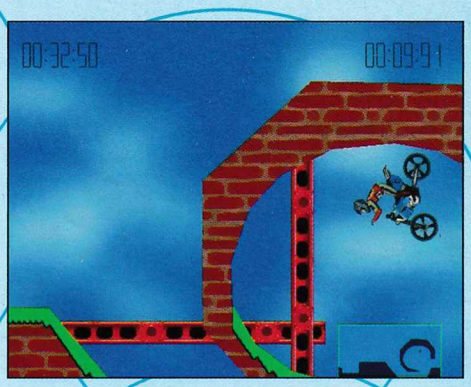
3D SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Human Head / Atari
сайт	http://www.dmhgame.com/
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0b
платформа	PC



ELASTOMANIA

Elastomania е написана от Balazs Rozsa и на пръв поглед прилича просто на симулатор, в който ще трябва да карате мотор. Обаче в момента, в който усетите как се управлява той и как стои въпроса със земната гравитация, ще се убедите защо играта се казва точно по този начин. Всичко в нея е някак еластично и забавено. Това е постигнато благодарение на физическия енджин, който според авторите е реален (а според мен е по-скоро като на Луната :)).



Шеметно каране на мотор при ниска гравитация

Каква е вашата цел?

В Elastomania има десетки нива. Из фен-сайтовете могат да се намерят още 5-6 хиляди. Единствената цел в тях е да съберете всички червени ябълки по терена и тогава да минете през маргаритката, която играе ролята на финал.

Това може и да ви звучи лесно, но в повечето случаи ще е непосилна задача за аматьорите. Някои ябълки са поставени така, че няма как да бъдат взети без завидна доза акробатика. Така ще трябва да висите на платформи на една гума или пък ще ви се налага да прелитате през картата със задни салта. Някои нива дори имат отрицателна гравитация, т.е ще ви се наложи да политате от време на време и въпреки това да държите вашата моторетка под контрол.

Целият трик в управлението на играта се крие във фините и точно преценени движения. Ако само за секунда се засилите прекалено много, със сигурност ще уцелите някоя преграда и ще загубите нивото. Вариантът с голямата предпазливост също не е много ползотворен. Все пак множество фенове се конкурират именно на базата на времето, за което минават дадено ниво. Това е и разликата между

old-style и news-style

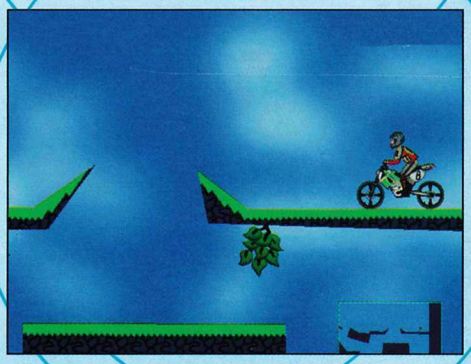
На времето най-добрите играчи са били бавни, но ползотворни. Сега Pro-тата летят с бясна скорост, рикошират в стени, висят на предна гуми и използват цял куп изродски трикове. Общо взето със сигурност няма да скучаете. Минимални изисквания на Elastomania са Windows All, DirectX 5.0, Pentium 133MHz, 16MB RAM, 4MB харддиск, така че определено всеки ще може да ѝ се нарадва.

Приятна изненада е и фактът, че в Elastomania има дори и мултиплейър. Става въпрос за класическия split-screen като може да играете кооперативно или един срещу друг. Към геймката върви и редактор за нива, с който можете да дадете свобода на фантазията си. Естествено, по-добрият вариант е да свалите някой от пакетите с по 2-3 000 нива. Друга приятна възможност в тази супер яка игрица позволява на всеки да смени скиновете на мотора и околната среда. Из фенските сайтове можете да намерите множество LGR-и (така се казват файловете с информация за скиновете) и така да настроите външния вид на играта по начин, който най-добре ви пасва.

Интересно е, че след толкова години (първата версия на играта е от 1998 г.) Elastomania продължава да се радва на внимание. Последното ѝ обновление през 2000 година зариби доста нови фенове и по форумите продължават да се обсъждат различни тактики и стратегии. Фактът, че можете да записвате replay-и на нивата, ще ви осигури часове наред изучаване на системи и трикове за по-ефективно преодоляване на различните мисии.

От личен опит ви казвам, че са малко хората, които са се докоснали до Elastomania и не са се зарибили. Няма да забравя безспирните часове по информатика в училище, през които целият клас играеше тази маниакална игрица.

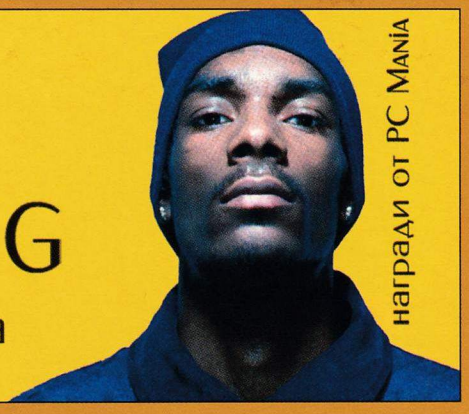
Орлин Широв



WWW

На сайтовете www.elastomania.com, www.moposite.com и www.elastomaniac.com можете да намерите пакети с нива, LGR-и, повторения и други екстри за игрицата.
От http://kobri.data.bg/games/elastomania/elastomania-full.zip можете да свалите пълната регистрирана версия и да цъкате денонощно! Kobri Rulez!

club AMOR представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всеки петък и събота от 17:00 до 22:00 часа



награди от PC Mania

Удобна връзка с Мрежата.

*Абонатът ползва безплатно модем при абонамент за неограничен достъп.

ВКЛЮЧИ СЕ!

високоскоростен кабелен Интернет от първия и технологично най-развит доставчик в България

24-часов достъп през оптичната ни мрежа

денонощно техническо обслужване

удобно плащане във всички офиси, по телефон или Интернет

☎ 9 7000 7 дни в седмицата

ЕВРОКОМ кабел

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!

- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството.
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.

http://the source.headoff.com

ДОТУК С NINTENDO!

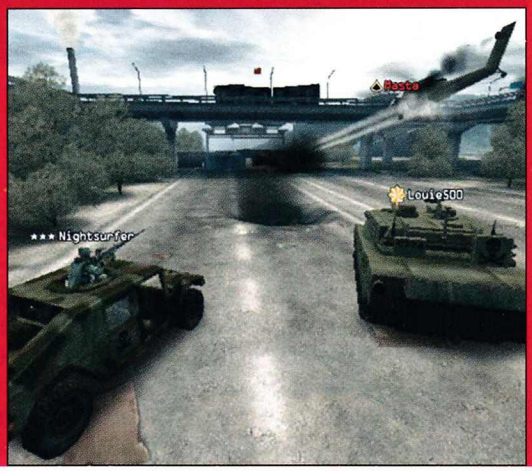
Джулиан Егебрехт, президент на базираната в Сан Рафаел гейм девелъпмънт компания **Factor 5**, обяви официално, че **прекратява разработката на игри за Game Cube**. Factor 5 спечелиха световна слава със своята бестселър поредица Star Wars: Rogue Squadron. Мистър Егебрехт не сподели с пресата върху какви заглавия работи в момента неговата компания и за кои конзоли. Въпреки това се носят слухове, че на започващото през май изложение E3 в Лос Анджелис Factor 5 ще покажат заглавие за новата преносима конзола на Sony – PSP.

НОВ N-GAGE

Nokia обявиха официално нов модел на своя **N-Gage**, като добавиха едно "QD" към името на преносимата си конзола/мобилен телефон. Новото устройство ще разполага с мултимедиен слот, по-издръжлива батерия, подобри бутони за управление и по-ярък екран. **N-Gage QD** пакетът ще включва още Smartphone способности и нов N-Gage Arena лаунчър. Новият модел ще бъде изцяло съвместим с излезлите до момента N-Gage игри. Очаква се QD да се появи по магазините в Щатите **през юни тази година**.

ЗАДАВА СЕ КОНЗОЛЕН BATTLEFIELD

Electronic Arts обявиха, че подготвят PlayStation2 версия на своя PC хит, кръстена **Battlefield: Modern Combat**. Играта се разработва от Digital Illusions, а премиерата е насрочена за есента на тази година. Действието на **Battlefield: Modern Combat** се развива в близко бъдеще. Изцяло в духа на PC версиите на играта, конзолните геймъри ще могат да се възползват от 30 наземни и летателни бойни машини, с които да се сражават онлайн с до 23-ма други участници. **Modern Combat** ще поддържа гласова комуникация с помощта на USB слушалки. Ето и някои от първите официални скрийншотове от играта.

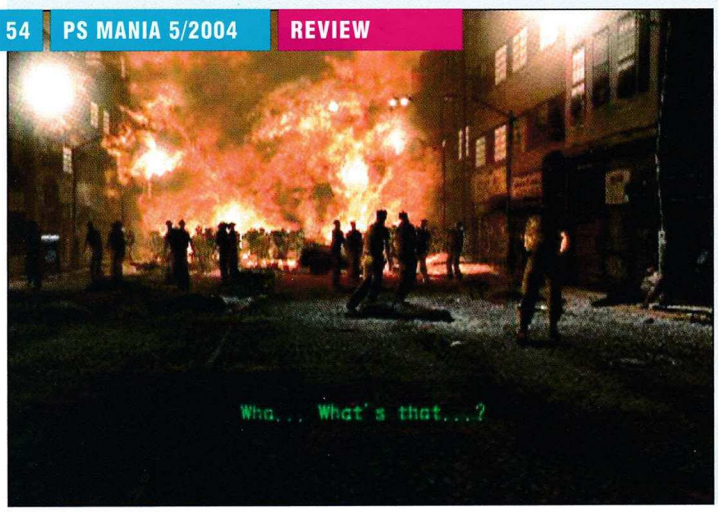


SPY FICTION ВСЕ ПО-АПЕТИТНА

Sammy Studios публикуваха нови скрийншотове от своята предстояща премиера, **Spy Fiction** за която вече споменахме в новините на PS Mania. Играта предлага два играеми персонажа, всеки от които със своите уникални шпионски умения. Действието на **Spy Fiction** ще тече паралелно и за двамата герои, като в началото на всяка мисия геймърите ще могат да избират с кой от тях да играят. Освен че изглеждат впечатляващо, новите скрийншотове намекват за все по-интригуващи елементи от геймплея на играта. Засега е определена само американската премиера на **Spy Fiction**, която трябва да се състои през септември тази година.

FINAL FANTASY XI НАЙ-ПОСЛЕ СЕ ОТПЛАЩА НА СЪЗДАТЕЛИТЕ СИ

Square Enix обявиха, че абонираните онлайн потребители на **Final Fantasy XI** току-що са надхвърлили 500 000 души. Така компанията най-после постигна поставената преди близо две години цел, когато играта се появи на японския пазар. Все по-осезателно се говори и за европейската премиера на **Final Fantasy XI**, която вероятно ще съвпадне с издаването на нов експанжън и включването Player vs. Player опция, липсваща в японската версия.



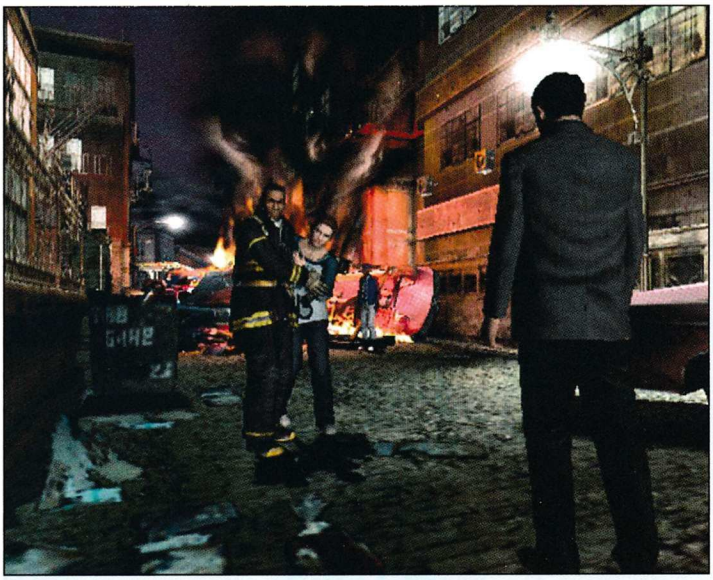
XB
PS2
GBA
GC

RESIDENT EVIL: OUTBREAK

РЕЙТИНГ **70/100**

издател: **Capcom** | създател: **Capcom** | жанр: **Survival Horror** | европейска премиера: **24.09.2004**

Беше гадничко от страна на Nintendo да запазят цял куп Res Evil-и само за собствената си конзола, а? Това, разбира се, вдигна само още повече летвата пред Resident Evil: Outbreak. Тази игра трябваше не просто да ни хареса. Тя трябваше да ни възмезди за дългото чакане и точене на лиги. Тогава дойде и новината, че акцентът в Outbreak е поставен върху играта онлайн. Но все пак ще има и сингълплейър. Сами се сещате, че в България "PlayStation2" и "онлайн" са все още две несъвместими понятия. Да си говорим за сингълплейъра тогава. Нека ви припомня първо, че в Outbreak разполагате за пръв път с цели осем играеми персонажи. Нещо повече, всеки от тях е просто редови гражданин на Ракуун Сити, а не супер герой. Интересното във всичко това е, че всеки от героите има свои уникални преимущества и недостатъци. Другото интересно – макар отново да управлявате само един персонаж, този път ще играете в екип с още трима от споменатите по-горе осем както онлайн, така и в сингълплейър режима. Проблем номер едно – в сингълплейър изкуственият интелект на вашите "братя по оръжие" просто не струва. Въпросната придружаваща троица си е "колкото да не е пътя без хора". Тия момчета (и момичета) принципно гръмват от време на време по някое и друго зомби, приказват си (повече отколкото трябва) и като цяло просто ви се мотат из краката. Искате ли да свършите работа, по-добре си я вършете сами. После, история този път просто няма. Замества я уточнението, че в Ракуун Сити се е развихрила странна биологична зараза. Дори при онлайн игра това е повече от достатъчно. В сингълплейър режима на мястото на историята зее огромна дупка. Иначе Capcom са се постарали да направят някои полезни промени в стила на игра и управлението. Нито една от тези промени обаче не е достатъчно радикална, за да освежи поне леко доста застоялия вече въздух на Resident Evil. Графиката и звукът са двете единствени неща, за които мога да кажа само добри неща. Плюс повече от междинните анимации, разбира се. И все пак – не, Resident Evil: Outbreak не е сингълплейър игра. Поне не играта, която заслужавахме.



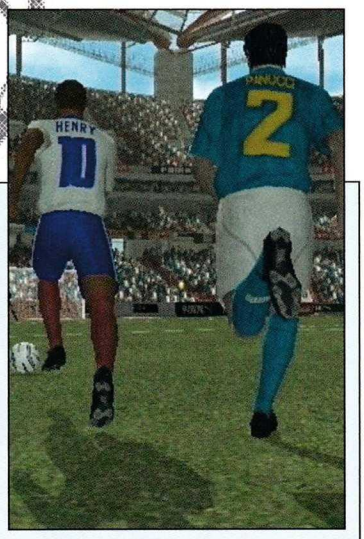
XB
PS2
GBA
GC

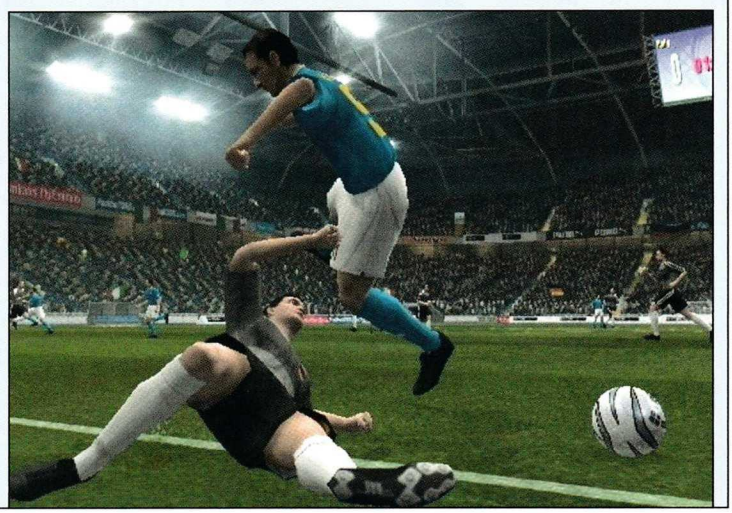
THIS IS FOOTBALL 2004

РЕЙТИНГ **50**/100

издател: **SCEA** | създател: **989 Sports** | жанр: **Football Sim** | европейска премиера: **26.03.2004**

За пети пореден път Sony се опитват да ни убедят, че именно това е футболът. За пети пореден път аз продължавам да се чудя откъде, по дяволите, се вземат пари за правенето на подобни игри. (Добре де, не за пети, а за четвърти. В първия TIF имаше и някои не дотам лоши попадения.) Защото, когато на пазара са игри като FIFA и Pro Evolution Soccer, кой нормален фен на жанра би си помислил дори да купи нещо друго? Освен ако това "нещо" не е адски добро, разбира се. This is Football 2004 обаче не е дори прилична игра. Камо ли добра. Да започнем с това, че графиката ѝ би подхождала по-скоро на някой аматьорски опит, отколкото на професионално изпипан продукт от началото на 2004 година. Дали е възможно наистина TIF 2004 да изглежда по-зле от TIF 2003? Възможно е и още как! Но това, уви, не е всичко. Футболистите в новия TIF се движат сякаш са кукли на конци, управлявани от кукловод първокурсник в НАТФИЗ. Топката, която във FIFA и PES отдавна се държи като... ами като истинска топка, тук сякаш е излята от олово и заварена за крака на владеещия я играч. Тъп изкуствен интелект, мудно управление, еднообразен геймплей! Да продължавам ли още?!





RAINBOW SIX 3

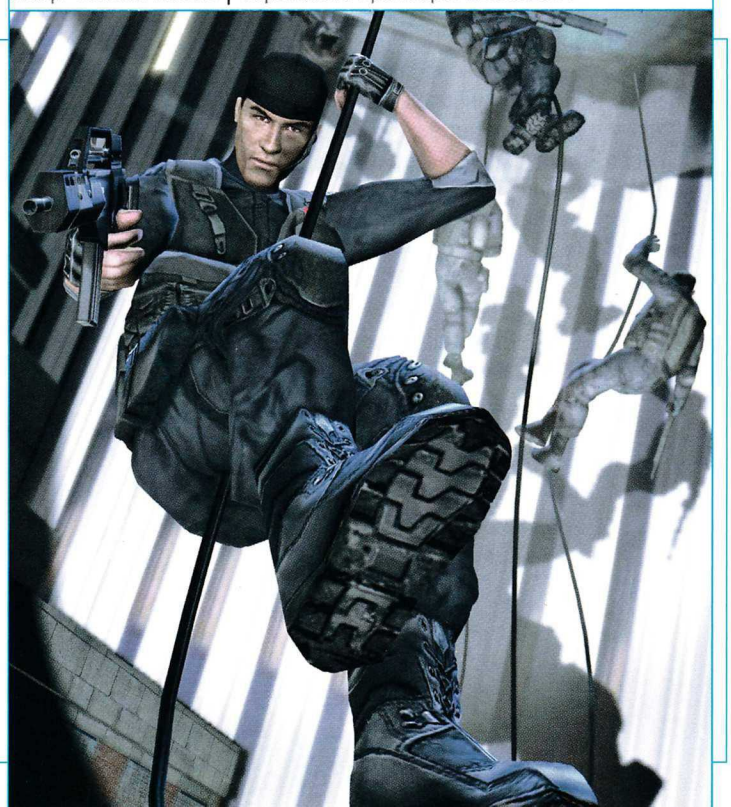
РЕЙТИНГ **82**/100

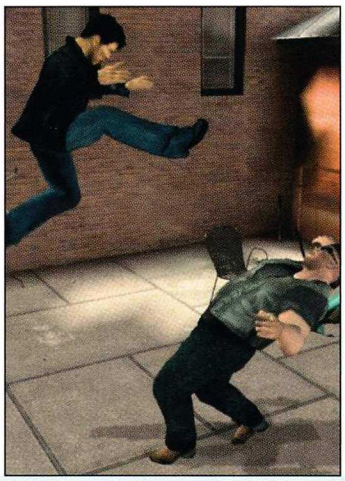
XB
PS2
GBA
GC

издател: **Ubi Soft** | създател: **Ubi Soft**

жанр: **Tactical Action** | европейска премиера: **26.03.2004**

Игрите по романи на Том Кланси не са новост за PC геймърите. "Кралят на техно трилъра" направи съвсем скоро своя конзолен дебют със Splinter Cell. Ето, че сега Ubi Soft са решили да опипат почвата и в друг жанр – фърст пърсън шуутъра. В случай, че не си падате по романите на мистър Кланси, Rainbow Six е свръхсекретна антитерористична служба под командването на Обединените нации. В Rainbow Six 3 на вас се пада ролята на командир на екип от перфектно обучени командоси. Оттук и първата уговорка – определението "тактически" в случая не е символично. Играта не просто ви провокира да работите заедно със своите съекипници. Соло изпълненията в Рамбо стил тук няма да ви доведат до никъде. Слава богу, управлението на останалите членове от вашия екип е почти перфектно, като играта поддържа дори гласови команди. Мисиите, макар и не свръхоригинални, са добре замислени и подкрепени със солиден дизайн на нивата. Графиката е учудващо добра, особено като се има предвид, че това е кажи-речи преработка на PC версията. Звуковите ефекти също са на ниво, което за мен е от особено значение за реализма в този тип игри.





XB
PS2
GBA
GC

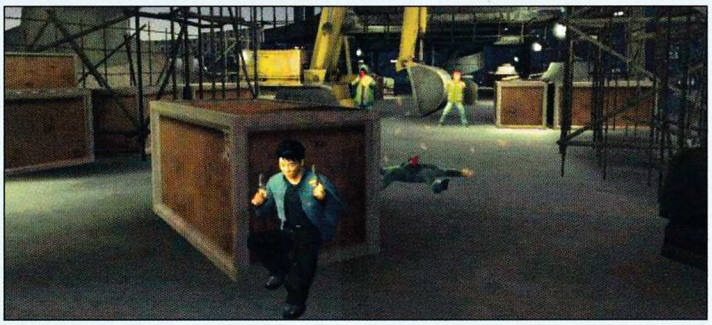
RISE TO HONOR

РЕЙТИНГ **80**/100

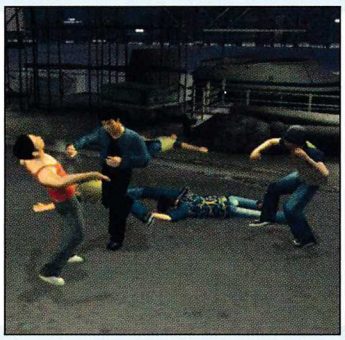
издател: **Sony** | създател: **SCEI**

жанр: **Action** | европейска премиера: **8.04.2004 г.**

Джет Ли едва ли има нужда от представяне, дори да не сте фенове на хонгконгските екшъни. Колкото до идеята той да бъде "дигитализиран" и превърнат в герой на конзолна игра, тя звучи толкова логично, че човек неминуемо се пита – как никой не се е сетил да го направи досега? Най-простият начин да се опише Rise to Honor е "интерактивен филм с бойни изкуства". Като начало играта разполага с история, не по-лоша от тази на кой да е подобен филм. Да не говорим, че е натъпкана до тавана с междинни анимации, които умело поддържат умишлено търсената "кинаджийска" атмосфера. Какво все пак се случва между тези анимации? Ами, нищо повече (или по-малко) от един от най-купонджийските екшъни, излизали някога за PlayStation2. Действието е разделено на ръкопашни битки и престрелки, с осезаем превес на "тупалките". Първото нещо, което ще ви направи впечатление, е управлението. Не че никой преди не се е сещал да използва десния аналогов стик за управление на ударите. Само дето никой не го беше правил като хората. Досега. В Rise to Honor не е проблем да опухате петима или дори шестима противници едновременно. От вас се иска само да "чукнете" десния стик по посока на избрания от вас враг. Конзолата сама редува атаките в зависимост от дистанцията и скоростта с която придвижвате стика. Особено ефектните завършващи атаки се повтарят на забавен каданс, за да можете да им се насладите в пълна степен. Към всичко това трябва да прибавите възможностите за блок и за избягване на противниковите атаки, като втората е особено ефектна. Последният бутон, който ще ви влезе в работа, ви позволява да сграбчите стол, бутилка или друг предмет (и да го строшите в главата на изпречилия ви се досадник), както и да отскочите от близка стена и да изпълните удар със завъртане във въздуха на 180 градуса. Резултатът от всичко това е най-вълнуващото ръкопашно меле, което ми е попадало някога. Долу-горе на същия принцип са базирани и престрелките, като за да "заключите" мерника си на конкретен противник, отново трябва да насочите десния стик в негова посока. Муниците са безкрайни, така че няма защо да броите всеки изстрел.



С Rise to Honor се забавлявах така, както отдавна не ми се беше случвало. Ако играта не беше прекалено кратка, не бих се поколебал да й дам оценка над 90.



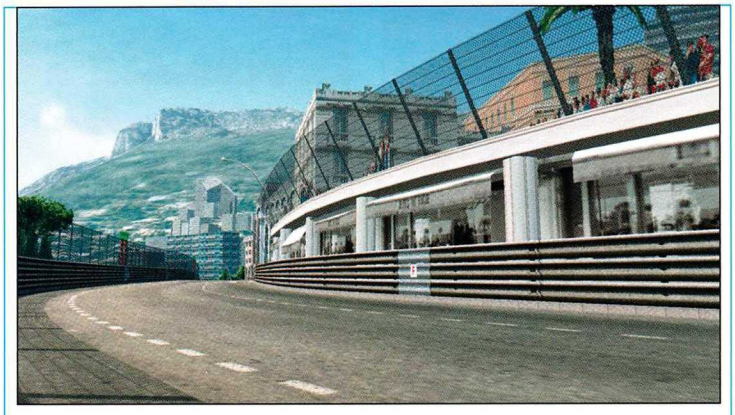
XB
PS2
GBA
GC

R RACING EVOLUTION

РЕЙТИНГ 65/100

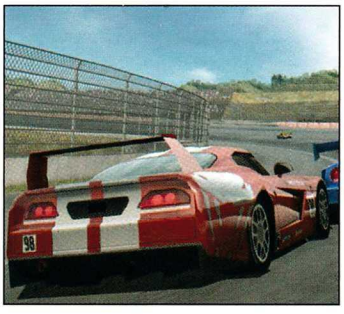
издател: **Electronic Arts** | създател: **Namco**

жанр: **Racing** | европейска премиера: **02.04.2004**



Почитателите на аркейд рейсърите едва ли са забравили Ridge Racer Type 4 за PSOne. Междувременно поредицата направи един доста "недопечен" опит да прекрачи границата на PlayStation2, който пък едва ли помнят мнозина. R Racing Evolution е най-новото започващо с "R" творение на

Namco. Не очаквайте обаче това това да се окаже нов и усъвършенстван Ridge Racer. R Racing Evolution е изцяло различна игра, която споделя само някои бегли прилики със своите предшественици. Принципно става въпрос за рейсър, който опитва да обедини в едно аркейд и симулационни елементи. Не един и двама създатели на игри са се препъвали



здраво в опита си да направят нещо подобно. Уви, в този слу-

чай същото важи и за Namco. R Racing е игра, която феновете на Gran Turismo ще намерят за обидно лесна. В същото време, почитателите на предишните Ridge Racer най-вероятно ще се оплетат здраво в системите за ъпгрейди и настройки на автомобилите. Долу-горе същото важи и за подбора на автомобили. Странната комбинация от измислени и

реални модели едва ли ще допадне на всеки. Накратко R Racing Evolution е класически опит да се седне на два стола едновременно, а всички знаем какво се случва обикновено в такива случаи.

MTX: MOTOTRAX

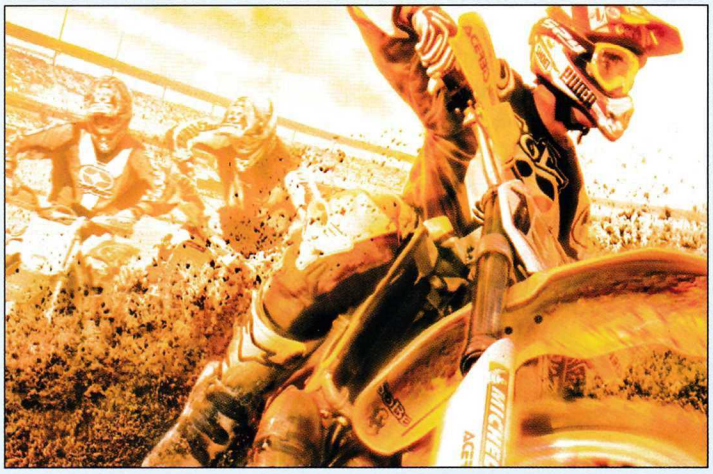
РЕЙТИНГ 86/100

XB
PS2
GBA
GC

издател: **Activision** | създател: **Left Field Productions**

жанр: **Motocross Simulation** | европейска премиера: **26.03.2004**

Мотокрос игрите, които са ми попадали до момента, винаги са имали два основни проблема – прекалено малко или прекалено много реализъм. Плюс не особено впечатляваща графика. Нека тогава започна с това, че MTX: Mototrax не страда сериозно от нито един от тези недостатъци. Макар стилът на играта да клони по-скоро към симулацията, тя все пак е достатъчно забавна (според мен) за всеки средностатистически фен на рейсърите от всякакъв сорт. Във визуално отношение MTX сигурно няма да ви накара чак да ахкате или охкате, но пък човек трябва да е сляп, за да не оцени колко добре изглежда тази игра. В същото време ходрата от Left Field са успели да напипат някои истински находки в управлението. Като например способността да използвате максимално ресурите на мотора си, за да отскочите максимално високо. Или пък възможността да форсирате на място, за да "изстреляте" след това машината си на старта. Системата за изпълнението на триковете във



въздуха (а такива в MTX има, макар умереният реализъм отново да е водещ) също е доста находчива и лесна за усвояване. Прибавете към това ултралесния за използване редактор за писти и здравия саундтрак с парчета на Slipknot - и ще разберете защо тази игра ме грабна кажи-речи на мига.

XB
PS2
GBA
GC

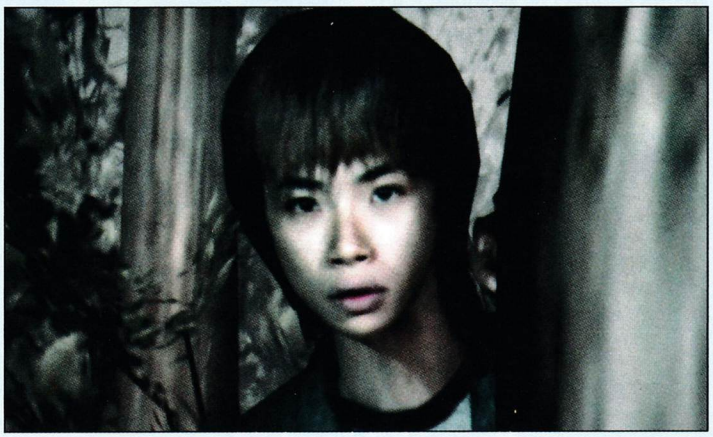
FORBIDDEN SIREN

РЕЙТИНГ 90/100

издател: **Sony** | създател: **Sony**

жанр: **Survival Horror** | европейска премиера: **12.03.2004**

Нека си го кажем направо – стандартната survival horror формула се е изтъркала до скъсване. Дори игри като Silent Hill, при целия си артистизъм и кинаджийски майсторлък, са просто вариация на тема Resident Evil. Да не кажа дори – вариация на тема Alone in the Dark. Ето защо този жанр има отчаяна нужда от заглавия като Crimson Butterfly… и Forbidden Siren. Точно така. Siren е поредното японско доказателство, че когато става въпрос за видео игри, нито една идея не е прекалено шантава. Особено когато резултатът е нещо ново, различно и (не на последно място) увлекателно. В центъра на събитията този път е малкото японско селце Хануда, което на равни интервали през последните три десетилетия става сцена на ужасяващи събития. Водата на реките и езерата наоколо се оцветява в кървавочервено, а жителите на селцето се превръщат в зловещи, подобни на зомбита създания, наречени "шибито". Вашата задача е (естествено) да оцелеете сред този кошмар. С това приключва и всичко стандартно и познато в тази игра. Като начало действието се развива непоследователно, като ролята на главно действащо лице се прехвърля непрекъснато от един на друг персонаж, привидно (поне в началото) без каквато и да е логика. Забравете като начало за оръжията като и безогледното изтребване на изчадия като начин за напредване в тази игра. Всичко в Siren се върти (този път наистина) около способността ви да останете незабелязани. Не че няма да попаднете и на оръжия. Просто с тях ще можете (в най-добрия случай) да си спечелите още малко време за измъкване. Далеч по-полезна за вас е т.нар. "sight-jack" функция, която ви позволява преминете в съзнанието на кой да е от своите противници и да видите света през неговите очи. Ще добавя само, че това уж простичко хрумване ви гарантира наистина непознати за този жанр и (видео игрите въобще) трънки. Разбира се, нито една добра survival horror игра не може да мине без добре замислени, оригинални логически загадки. В Siren ще се сблъскате с може би най-нетрадиционните (макар и на моменти прекалено отнесени) пъзели, виждани в този жанр до момента. С всичко това не искам да кажа, че Forbidden Siren е игра без недостатъци. Адски малко са обаче заглавията, които могат да се похвалят напоследък с подобна доза оригиналност, без от това да страда техният геймплей.



Console Cheats

THE SUFFERING (PS2)

Gonzo пушка:
Задръжте L1+R1+X и натиснете Ляво, R2, R2, R2, Дясно, Ляво, Дясно, Ляво, Нагоре, R2, R2, R2, Надолу, Нагоре, Надолу, Нагоре, R2, докато играете. При правилно въвеждане на кода ще се появи съобщение, което потвърждава активирането му.

Всички предмети и оръжия (освен Gonzo пушката):
Задръжте L1+R1+X и натиснете Надолу, Нагоре, Надолу, Ляво, Дясно, Ляво, R2, Нагоре, Ляво, Надолу, Дясно, Нагоре, Дясно, Надолу, Ляво, R2, Надолу, Надолу, Надолу, R2, докато играете. При правилно въвеждане на кода ще се появи съобщение, което потвърждава активирането му.

Максимум здраве:
Задръжте L1+R1+X и натиснете Надолу, Надолу, Надолу, R2, Нагоре, Нагоре, Надолу, Нагоре, R2, докато играете. При правилно въвеждане на кода ще се появи съобщение, което потвърждава активирането му.

Пълна бутилка Xombium:
Задръжте L1+R1+X и натиснете Дясно, Дясно, Нагоре, Нагоре, R2, Ляво, Дясно, R2, Дясно, Нагоре, Дясно, R2, докато играете. При правилно въвеждане на кода ще се появи съобщение, което потвърждава активирането му.

Презареждане на муниците на далекобойните оръжия:
Задръжте L1+R1+X и натиснете Ляво, Ляво, Нагоре, Надолу, Дясно, Ляво, Дясно, Дясно, докато играете. При правилно въвеждане на кода ще се появи съобщение, което потвърждава активирането му.

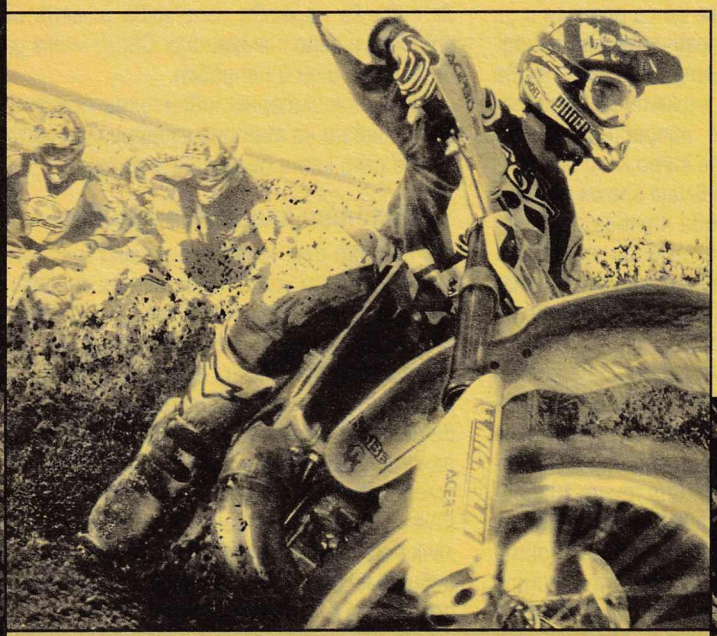
Презареждане на муниците на оръжието, което използвате в момента:
Задръжте L1+R1+X и натиснете Дясно, Дясно, Надолу, Нагоре, Ляво, Дясно, Ляво, Ляво, R2, докато играете. При правилно въвеждане на кода ще се появи съобщение, което потвърждава активирането му.

Гранати:
Задръжте L1+R1+X и натиснете Дясно, Дясно, Дясно, Ляво, Ляво, Ляво, докато играете. При правилно въвеждане на кода ще се появи съобщение, което потвърждава активирането му.

Коктейл Молотов:
Задръжте L1+R1+X и натиснете Надолу, Надолу, Надолу, Нагоре, Нагоре, Нагоре, докато играете. При правилно въвеждане на кода ще се появи съобщение, което потвърждава активирането му.

Увеличаване на негативната карма:
Задръжте L1+R1+X и натиснете Ляво, Ляво, Надолу, Нагоре, R2, докато играете. При правилно въвеждане на кода ще се появи съобщение, което потвърждава активирането му.

Извършване на самоубийство:
Задръжте L1+R1+X и натиснете Надолу, Надолу, Надолу, Надолу, докато играете. При правилно въвеждане на кода ще се появи съобщение, което потвърждава активирането му.



RISE TO HONOR (PS2)

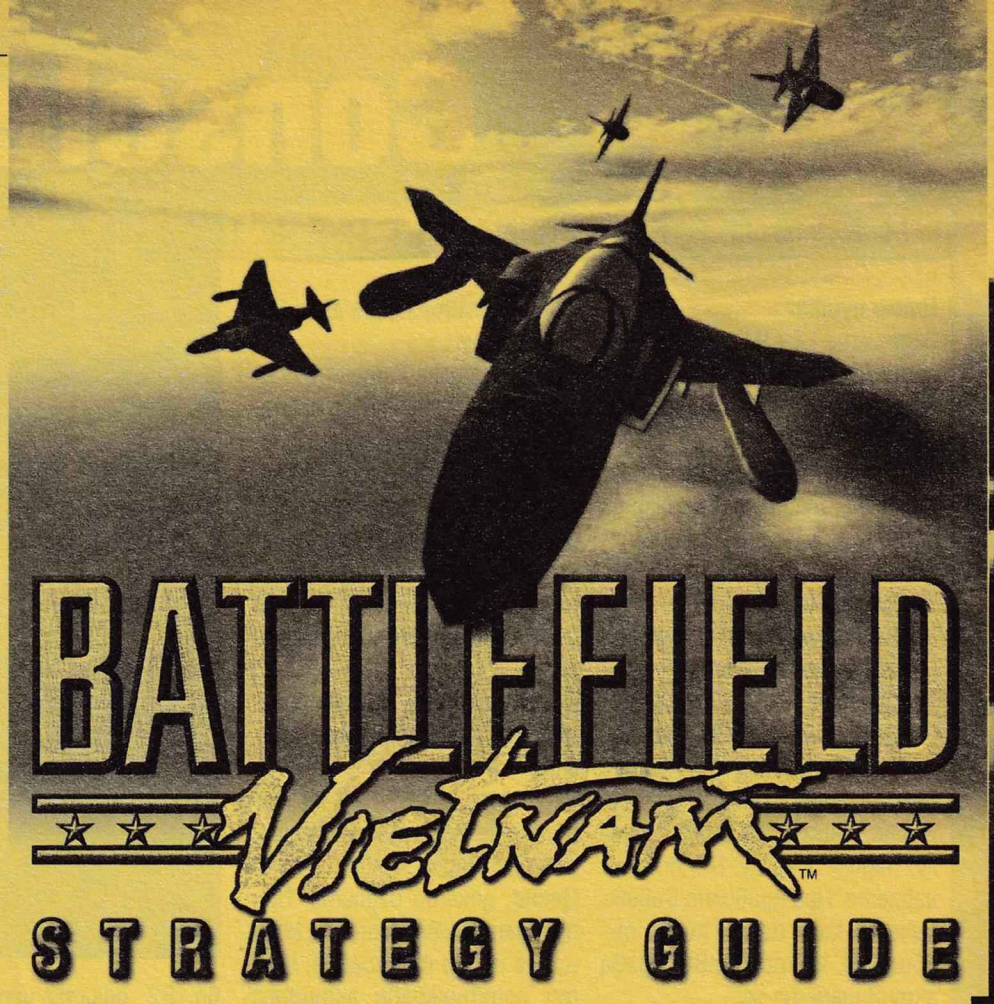
Отключване на всички анимации и бонуси: Трябва да изиграете цялата игра веднъж.

MTX MOTOTRAX (PS2)

Адски голямо ускорение:
Отворете главното меню и изберете подменю опции. Изберете cheats и въведете JIH345. Това ще ви осигури много бърз мотор, но той ще е и малко по-труден за управление, ще се разбива по-често.

R: RACING EVOLUTION (PS2)

Лесни пари:
След като победите Nelly в състезание за най-бързо набиране на скорост, ще получите неговата Mazda RX-7. Продължавайте да повтаряте състезанието. За всяка победа получавате 100 000+ RP всеки път.



От вече повече от месец BF: Vietnam се настани трайно на повечето европейски и български BF сървъри (един прост пример – 7 от 10-те UK BF-сървъри на EA преминаха към новата игра). Стана същото като след излизането на WarCraft – вече почти никой не играе 1942. И въпреки че виетнамското приключение по много параметри прилича на заглавието, посветено на Втората световна, има много нови елементи и тънкости, които са порядъчно добре скрити и невидими от пръв поглед. Този гайд е предназначен основно за новобранците в BF (привет на CS-агитката) и тези от вас, които за първи път играят такъв жанр игри. За по-запознатите ще е любопитно да разгледат инфото за повечето оръжия и превозни средства.

Conquest

Целта на BF-игрите е да свалите точките (тикетите) на противниковия отбор. Това става по два начина – правейки фрагове и задържайки максимално дълго колкото се може повече позиции (флагове). Всеки играч си има статистики – точки и фрагове. Хващането на един флаг носи винаги две точки за всички, участващи в процедурата. Във Виетнам всеки един флаг може да бъде хванат (без алтернативните spawn точки, за които ще поговорим малко по-късно). Всеки флаг се превзема за половин минута от сам воин, без тези на главните бази, които изискват по минута и половина. В зависимост от броя вражи и приятелски войски в зоната за захващане на флага може да се промени времето, необходимо за тази процедура. При равен брой солджъри флагът става бял (неутрален) всеки войник в плюс ускорява времето за захващане (при двама нормален се хваща за 15 секунди, при трима за 10 и т.н. като минимумът е 5). Възможно е дори почти да сте хванали някой флаг, но изведнъж да се домъкне вражески БТР и броенето да започне в обратна посока. Особеното е, че ако виетнамците хванат американската главна база, то те няма да могат да използват US техника. Всички танкове, самолети и хеликоптери ще се respawn-ат, само ако янките си върнат позицията.

УНИВЕРСАЛНИ СЪВЕТИ

- Американците разчитат на технологично превъзходство, а виетнамците разчитат на партизански тактики.
- Използвайте укритията на терена максимално ефективно и ще живеете по-дълго.
- С Q ще виждате всички свои приятелски единици. Полезно за по-лесното разпознаване на врага.
- Не спирайте да се движите.
- Музиката в машините е готина, но така през два квартала/хълма се разбира, че идвате (губи се елементът на изненадата). А и натоварвате допълнително сървъра.

Вече се отчита и изписва кой точно играч е престоял най-дълго до вражия флаг и се е преборил за него.

Алтернативни Spawn точки

Освен "фиксираните" бази на повечето карти и виетнамците, и американците имат по една алтернативна точка за "раждане", която може да се пренася и да се поставя на стратегически най-изгодната позиция. За "жълтурковците" това е лопатата, с която можете да прокопаете тунел. За да го направите, първо трябва да си изберете като клас инженера, в чийто инвентар влиза shovel-ът (лопата – англ.). След това трябва да намерите къде точно се намира тунелът. Най-често е около главната база, забутана в някой бункер или под някоя тента, но никога не е на открито.

Като намерите лопатата, натиснете [G] (по default това е бутонът за пускане и смяна на екипировката). Сега вече можете да я използвате, където си пожелаете, за да сложите новия тунел (вадейки лопатата и натискайки левия бутон на мишката над желаното място), който ще се използва за раждане на вашите войски. Най-често срещаната тактика е да излети един вертолет МИ и инженерът да скочи над американската база, скривайки тунела в някоя палатка или храсти. Изборът на място е важен, тъй като тунелът не е неуязвим. Една граната или ракета са достатъчни, за да бъде "счупен". За сметка на това може да се поправя от инженера по същия начин, както се поправят танковете и другите превозни средства.

Американците разполагат с "кашон" с провизии, който може да бъде закачен на хеликоптер и пуснат на произволна позиция, където да се "раждат" вашите бойци. За разлика от тунела на виетнамците, той е по-голям и по-лесно забележим. За сметка на това изпълнява ролята на аптечка и депо с амуниции. Също може да бъде разрушен и поправен.

И двете алтернативни respawn точки се появяват на първоначалните си места малко след като бъдат разрушени.

Пехотни класове и оръжия

Тези от вас, които са играли BF 1942, сигурно знаят колко беззащитни са инженерите и базукарите срещу конвенционална пехота (е, има и изключения при голямо майсторство на играещия, но те са рядкост). Сега със смесването на класовете тази слабост на тясно специализираните класове е премахната. Например американският базукар си носи освен LAW-а и M60, превръщайки се в месомелачка за кашимерия и танкове. И защо да избираме щурмовак като клас при това положение? Четете надолу:

Assault

USA:

Най-често изборът ви е между следните оръжия: M-16 – основното пушкало на американската армия. Най-точно от всички оръжия без оптика, но само с 20

куршума. Почти без откат. Три патрона в тялото са достатъчни за фраг. CAR-15 е по-малката версия на M16. Има 30 патрона в пълнител и почти същата ударна мощ, но с по-голяма разсейка на стрелбата. Все пак е по-точна от АК-то. Чудесен избор за джунглата и по-открити пространства.

CAR-15/XM148 е с 10 патрона по-малко в пълнителя и без възможност за прицелен изстрел (лекия zoom, на другите оръжия). За сметка на това има подцевен гранатомет за големи струпвания от кашимерия и дори за бронирана техника. Преспокойно може да се справи с БТР-и, джипове и лодки.

Mossberg Shotgun. Единственото оръжие, убиващо на място с един изстрел. Проблемът му е, че на разстояние над 20 метра дава прекалено голяма разсейка, за да е ефективно. Приложимо е само в градски условия.

NVA:

Калашников. 30 патрона. Малко по-голяма възпираща мощ от всички американски оръжия, но има невероятна разсейка. След третия куршум на автоматична стрелба мерникът се вдига прекалено нагоре.

Type 53. Китайският вариант на руската карабина. Използва 7.62 мм боеприпаси и това го прави едно от най-пробивните оръжия в цялата игра. Има 47 патрона в пълнителя и позволява ефективна стрелба на големи разстояния само от легнало положение. Предпочитам го пред Калашника.

РПД – Това е ОРЪЖИЕТО. По-слабо и не толкова скорострелно в сравнение с M60, но балансира недостатъците си с по-добра точност дори и от калашника. Това е единствената тежка картечница на виетнамците. Едно от малкото оръжия, с които можете и да тичате и да стреляте сравнително точно. Веднъж започне ли да плюе смърт, се спира чак след половин минута.

Scout

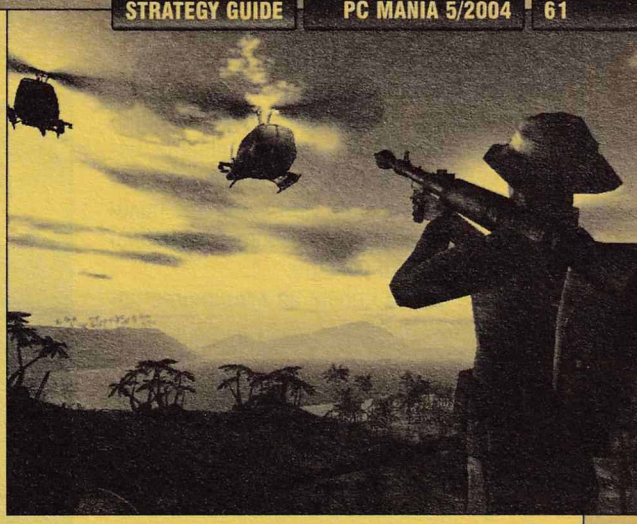
USA:

M16 Sniper Rifle. Най-обикновена M16 с полуавтоматичен режим на стрелба и оптика. Адски неточна. Трябват ви минимум два куршума в главата на врага. И тъй като сте снайперист, имате само 2 пълнителя. Теоретично перфектното оръжие, практически неизползваемо. M21 е по-добрият снайпер. Адски точен и далекобоен. Един куршум в главата или да в тялото пращат врага във Вечните ловни полета.

NVA:

M-91/30. Произведен през 1932 година, този руски снайпер е най-мощният в тази игра, но и с най-малкия пълнител. Вместо него на някои от картите ще можете да се запознаете с друг продукт на руската военна промишленост – SVD. Има десет патрона в пълнителя. Не толкова точна, но по-мощна.

Вторият снайперист на виетнамците е смесица между скаут и инженер. Носи Chicom SKS 56 полуавтоматична карабина (с такава разполага и базукарят). Но истинското му оръжие са Bouncing Betty противопехотните мини. Има няколко локации на всяка карта, през която се изливат основните потоци врагове. Научете ги и ги минирайте.



Базукар

Именно този клас предизвика доста спорове сред играещите относно баланса на играта. За янките това е основен пехотен клас с антитанков капацитет, докато при виетнамците е тясно специализиран. Руското РПГ е двойно по-силно от LAW-а на янките. На някои от картите разполага и с оптика, което го прави чудесно за "снайпване" с ракети. Но истинската сила е SA-7 ракетометът. Позволява топлинно насочване – нужно е само да стреляте в приблизителната посока на вражата машина (самолет, хеликоптер, танк – еднакво ефективно е срещу всичко) и да забравите за опасността.

Инженерите

на американците разполагат с M21 пушки, но без оптика, а виетнамците със SMG-та. Това ги превръща в най-слабите пехотни класове, но перфектни за спиране на танк или миниране. Виетнамският инженер може да забива колове в земята, печелейки фраг от всеки, минал през тях. И в двете армии този клас могат да действат с минохвъргачка. Веднъж поставена на земята, всеки може да я използва (включително и играчи от противниковия отбор). Високият ѝ ъгъл на стрелба я прави едно от най-страховитите оръжия, особено при щурм на укрепена точка или при защита. Редица от 4 добре прикрити минохвъргачки и едно APC, сновящо между тях, за да попълва муниците им, е смъртоносна комбинация. Но за пълна ефективност се изискват доста тренировки.

Пехотинците

разполагат с бинокъл, с който да дават цел на артилериите. Всеки може да сменя екипировката си (Default бутонът е G). По принцип е невъзможно да улучите нещо, ако се движите и стреляте. Още по-малко, ако скачате. Най-добра точност с всички оръжия се постига в легнало положение. Картите предлагат десетки местенца, в които може да се скрие пехотинецът. Научете ги и ги използвайте. НЕ стреляйте без да сте сигурни, че ще уцелите – така само издавате позицията си. Неведнъж съм дебнал със снайпера, за да видя издайническото огънче от дулото на вражеско пушкало, за да премествя мерника с половин сантиметър в посока, обратна на стрелбата и малко нагоре, за да направя хеадшот през тревата. Всъщност така се стреля със снайпер от укритие. :) При борба с танкове или друга моторизирана техника (важи както за пехотинците, така и ако сте танк срещу танк) не забравяйте, че най-слабото място на машините е отзад, след това – отстрани. Просто бронята им е най-дебела отпред.

Хеликоптери и самолети

Преди да се засилите да се качвате в някоя от "птиците" в сървъра, е добре да направите няколко сухи тренировки в сингъл режим, научавайки физиката на полета им. Няма нищо по-дразнещо от леймър, решил да провери доколко хелито му е издръжливо на удар в земята. Както и в 1942, така и тук опитният и добър пилот може да изнесе целия отбор на гърба си. За тренировки с хеликоптери можете да използвате и "Fair Strike". Разликата между хелито и самолета е, че може да

виси на едно място и тягата му се създава от перката в центъра. За да полетите напред, трябва да наберете височина и да наклоните малко машината, докато събере инерция. Чак после можете да го стабилизирате. По-опитните пилоти прилагат Strafe с хеликоптер за избягване на вражески ракети.

А сега ще се спрем на машините поотделно.

USA

Имате 4 хеликоптера – две модификации на Хюи, Кобра и Чинук. Всички без кобрата могат да използват лебедката си, за да пренасят машини през бойното поле. За да го направите, задръжте десния бутон на мишката, докато сте на пилотското място. След това стабилизирайте хелито за няколко секунди над машината. С танк под вас ще се движите доста по-бавно. При резки маневри можете да го изпуснете, ставайки лесна плячка за вражески самолети и АА оръдия. Докато виси под вас, танкът също може да стреля, вдигайки двойно огневата ви мощ.

Всеки един от американските хеликоптери е максимално ефективен с екипаж от двама души – пилот (стрелящ с hellfire ракети) и gunner (опериращ при хюитата и чинука с двойката картечница и бордовото оръдие или при кобрата – със самонасочващите се ракети). Чинукът е най-здрав и издържа на пряко попадение от ракета, но е най-бавен. Кобрата е най-крехка и пъргава, но разполага с най-големия арсенал от всички хеликоптери (6 ракети и картечница). Транспортният Хюи има две M60 на всеки борд и не е препоръчително да се използва в открит бой.

Двата самолета на янките са Corsair и Phantom. Първият е щурмови изтребител с двойка огромни бомби под крилата, една от които е достатъчна, за да схруска танк. Бордовата картечница е пригодна и за въздушни сблъсъци, но силата й е срещу пехота и леки машини (APC-та, лодки и т.н.). Най-бавен е от всички самолети в играта, но и най-добре бронирран.

F4 е най-добрият изтребител в Battlefield: Vietnam – двойка топлинни ракети на носа гарантират, че застанете ли на опашката на враг, смъртта му е сигурна. Проблем е, че разполага само с три напалмови бомби и трябва доста често да прелитате обратно над летището, за да ги презареждате, ако искате да помагате на наземните войски. При подпалването на джунглата следете внимателно радара си, за да не изпърлите и бойните си другари заедно с жълтурите.

NVA

Имате само един хеликоптер – МИ-8, но в боен и транспортен вариант. За разлика от американските вертолети цялата сила на тези машини е в ръцете на пилота, който може да сътвори завеса от 4 ракети едновременно. Голям, тежък и здраво бронирран, с възможност за превоз на много войници (транспортният се използва и като точка за "раждане"). Тактиката с тези хеликоптери е десантна. Докато транспортният МИ-8 кръжи над вража база, можете да сте сигурни, че вълни от парашутисти ще се изливат над нея.

МиГ 17 и 21 са самолетите на виетнамците. 17-ката доста се доближава до Корсара, но е по-бърз, по-маневрен и с 4 слаби бомби. МиГ-21 е най-бързото превозно средство в играта. Проблемът му е въоръжението – единична картечница на носа, която е недостатъчна за унищожаване на цели с един заход, и неуправляема ракета, която е доста мощна. С малко тренировки ще можете да сваляте хеликоптери с нея.

Общото на всички машини във Виетнам е, че са по-бързи от тези в BF 1942. Това важи и за самолетите. За абсолютна ефективност трябва да свикнете да не летите на пълна тяга. На голяма височина дори можете да спрете напълно самолета и отново да го подкарате, преди да се е разбил. Общият съвет е: летете бавно, освен ако нямате изтребител на опашката – само така ще можете да използвате потенциала на возилото си.

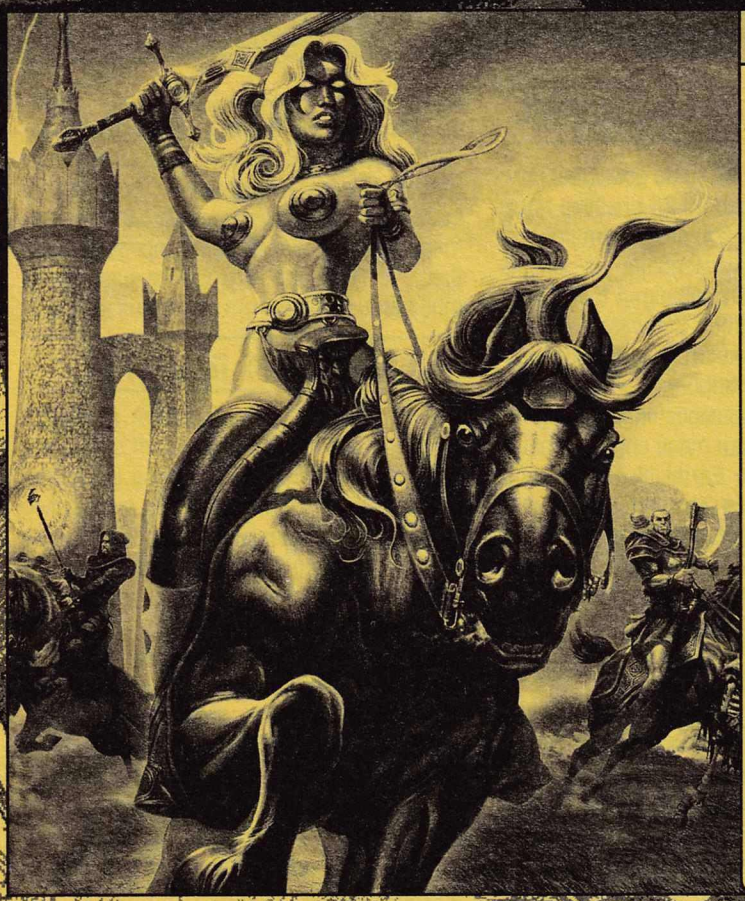
Наземна техника

И двете страни разполагат с танкове и бронетранспортьори, като последните са най-ефективни за поддръжка на пехотата с амуниции и аптечки. Но поради терена и структурата на картите, както и възможността на всеки един пехотинец да ги унищожи, нямат това значение, което например имат Панцерите в 1942. В по-голямата част от играта ефективността им е редуцирана от факта, че са заобиколени от вода, която или не могат да прекосят, или го правят прекалено бавно, ставайки лесна жертва за патрулни лодки и авиация.

Артилерията и на двете страни е прекалено крехка (екипажът на американската гаубица преспокойно може да бъде избит с мачете) и оставена начело на атаката, пада почти винаги първа. От друга страна, ролята на "флота" е засилена. Американците разполагат с патрулен катер PBR – бърз и маневрен, с двойна картечница на носа и единична на кърмата. Перфектна е за десанти, сваляне на наземни и въздушни цели. Особено полезна, ако картечарят има възможност да поддържа дебаркиралите на брега единици. TANGO ATC катерът е "водна крепост". Адски добре бронирран, с 3 кули на кърмата (две с картечници и една с оръдие) и площадка за поправка и превъоръжаване на хеликоптери. Може да се използва за "раждане" на войници – негативната му страна е, че е адски бавен и неповратлив. Виетнамците разполагат единствено с баржа без грам въоръжение по нея. Поне един от осемте пасажера (без капитана на лодката) може да стреля, докато е в нея. Освен това липсата на двигател я прави неуязвима за ракети с топлинно насочване.

Георги Панайотов

PC Cheats

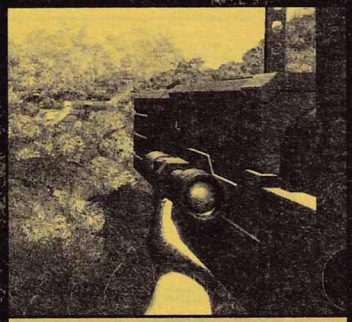


SACRED

Стартирайте играта с команда "/CHEATS=1" (без кавичките), за да активирате режим, позволяващ въвеждането на кодове. Сега по време на игра въведете [~], след което някой от следните кодове:

sys cheats 963 – Активира режим, разрешаващ въвеждане на кодовете
cheat lord – Неуязвимост
cheat suicide – Самоубийство
cheat teleport – Телепорт
cheat tp – Телепорт

Активирайте кръв:
Отивате в инсталационната директория на Sacred и отваряте файл с името "sacred.cfg" с Notepad. Променете Violence level (ниво на насилие) на = 1.



FAR CRY

За да задействате режим, в който можете да използвате чийтове, натиснете [~]. Сега можете да въведете някой от следните кодове:

god_mode_count=1 – Получавате безсмъртие
give_all_weapons=1 – Получавате всички оръжия
give_all_ammo=1 – Муниции
\save_game – За да запаметите играта си в даден момент

LORDS OF THE REALM 3

По време на игра натиснете [Shift] + [Enter] и въведете:
unlock_all england – Достъп до английския сценарий
unlock_all germany – Достъп до немския сценарий
unlock_all france – Достъп до френския сценарий

COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

Натиснете клавиша [`]. Сега можете да въведете някой от следните кодове:
bot_kill – Убива ботовете
restart – Рестартира картата

GANGLAND

Изберете [~], за cheat режим. Сега въведете "cheat [самия код]" (без кавичките), за да получите желания резултат. :
iwillmakethefamilyrich – Добавя един адвокат
youlittlehottieyou – Добавя една прелъстителка
pocketsfullofdough – Добавя един бизнесмен
yourliverlandedoverthere – Добавя човек с базука
youhadbetterwearkevlar – Добавя една черна вдовица
trustmewithyourlife – Добавя един бодигард
youwillbestunned – Добавя един убиец
nowmine – Добавя един крадец
thegreatvassilizaitsev – Добавя един снайперист
iknowodintoo – Добавя една нинджа
kidiseeeverything – Премахва „Мъглата на войната"
wowitsgreattobetheboss – Неуязвимост
needmorelead – 1000 от всичко
youbetterpay – 100000 пари

Забележка: **Тези кодове действат, само ако ги използвате при игра с patch версия 1.1 (или по-късна).**

MIXED NEWS

ВИРУСИАДА

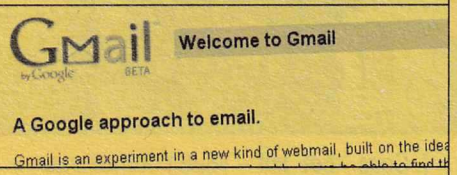
ТОП 20 НА ВИРУСИТЕ В МРЕЖАТА

1	I-Worm.Netsky.b (MyDoom.b)	52.78%
2	I-Worm.Mydoom.a	12.45%
3	I-Worm.Netsky.d	8.98%
4	I-Worm.Mydoom.e	5.45%
5	I-Worm.Netsky.q	2.90%
6	I-Worm.Swen	2.37%
7	PSW-Worm	2.31%
8	I-Worm.Mydoom.g	2.30%
9	I-Worm.Netsky.c	1.65%
10	I-Worm.Bagle.i	0.75%
11	I-Worm.Bagle.s	0.47%
12	I-Worm.Bagle.j	0.45%
13	I-Worm.Klez.h	0.40%
14	I-Worm.Bagle.e	0.35%
15	I-Worm.Bagle.g	0.35%
16	I-Worm.Mimail.q	0.33%
17	I-Worm.Lentin.v	0.32%
18	I-Worm.Mimail.a	0.31%
19	I-Worm.Mimail.c	0.27%
20	I-Worm.Bagle.c	0.25%
	Други опасни програми	4.56%

СЕРИОЗНА РАБОТА

30 СЕКУНДИ СТИГАТ

NEC Corp са открили технология, която позволява специални батерии да се зареждат до 30 секунди. Тя се нарича ORB (organic radical battery) и може да се зарежда до нива, подобни на тези на стандартните никел-метал-хидридни батерии (които се ползват при дигиталните камери, mp3 плейърите и др.). Едно тридесетсекундно зареждане на тази батерия ще е достатъчно за 80 часа активно възпроизвеждане. Ако тази технология навлезе масово в употреба, енергийната революция ще е реалност.



ГИГАБАЙТОВА GOOGLE ПОЩА. БЕЗ МАЙТАП.

Google стартираха бета-теста на своя най-нов Web базиран e-mail клиент, наречен Gmail. Той е уникален с това, че позволява да запазвате информация с общ размер един гигабайт и прикача реклами към пощата ви, тематично свързани с нея. За съжаление датата, на която те обявиха тази услуга, беше 1.04, което накара много хора да си помислят, че това е първоаприлска шега. Оказа се, че не е.

DANGER

28 НЕЩА, КОИТО МРАЗЯ У ТЕБ

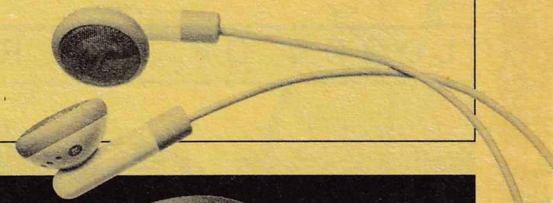
Средностатистическите домашни компютри имат средно по 28 спайуер програми. Това показват резултатите от представително изследване на американския интернет провайдър EarthLink и компанията WebRoot Software, занимаваща се със сигурността и конфиденциалността на електронно пренасяната информация. За тримесечния период от 1 януари до 31 март тази година, спайуер на компаниите EarthLink и WebRoots са шпионирали над милион системи с добронамерена цел. Резултатите от тяхното търсене сочат над 29 милиона коварни програми, пръснати навред.

ПАЗЕТЕ СЕ ОТ 'SPIM'

Докато пощите са постоянни жертви на "spam", гадните спамъри започнаха да пускат техния аналог при програмите за чат в реално време (т.нар. Instant Messaging, IM, например ICQ). За това говори тройно увеличеният брой на "spim" (spam-over-IM) от началото на 2004 година. Компания, която се занимава с изследването на "spim"-а, е направила анализ на интернет пространството, според който тази година ще се разпространят над 1.2 милиарда подобни съобщения. 70% от тях ще са свързани с порно съдържание. Тази цифра не е толкова застрашителна на фона на 35 милиарда spam, разпространяван из интернет, но експертите предупреждават, че IM "spim"-ът ще се разраства три пъти по бързо от познатия ни spam.

КОЙ КРАДЕ MP3 ПЛЕЙЪРИ?

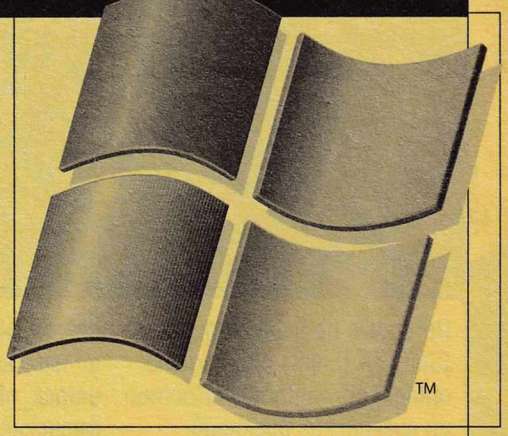
С навлизането на мобилните технологии все повече хора извеждат от домовете си скъпата техника под формата на мини-устройства (изведи и ти, след като избереш своя модел от селекцията ни в този брой десетина страници понататък - бел.ред.). С това, естествено се увеличава и рискът те да бъдат откраднати. За щастие PoGo! MP3 плейърите са защитени със специална система, наречена SmartProtec, която осигурява защита във всеки един момент. Тя може да даде информация за местонахождението на плейъра ви, като това ще помогне на полицията да достигне до него. За лично удобство е добавена и възможност за блокиране с PIN-код.



BILLY BOY

SERVICE PACK 2 – ПОСЛЕДЕН ШАНС ЗА WINDOWS XP

Според редица експерти Windows XP е добра операционна система, с голям брой защити и системи за сигурност, но за съжаление достъпни само за знаещите и можещите. Според същите тези хора следващият Service Pack на операционната система ще извади тези задължителни екстри наяве. Вече няма да се налага да сваляте и конфигурирате множество секюрити софтуер – всичко ще е в "Прозореца". P.S. От Редмънд обаче предупреждават, че въпреки това кликането на незнайни e-mail attachment-и и инсталацията на странен/незнаен софтуер няма да са препоръчителни.



БЕЗПЛАТЕН ХАРДУЕР?

Шефът на Microsoft обяви предвижданията си за бъдещето на хардуера. Според него до десет години цената му ще е паднала толкова, че ще може да се каже, че той ще безплатен. Според Бил Гейтс, скоростта на прогреса е толкова бърза, че за едно десетилетие мощните сървър-технологии и мрежови решения ще обезценят стандартния хардуер. Всички се надяваме на това...

Хардуеристите, разбира се, не се съгласиха. Те напомниха, че ако софтуер може да се пише във всеки гараж, то за производството на чипове трябват многомилионни инвестиции за заводи и за мини за редки метали.

E TECH

А ДАЛИ Е ФУНИЯ?

На един от топологичните модели на Вселената – модела на Пикар, тя изглежда извита по странен начин. От едната си страна е безкрайна, но е толкова тясна към края си, че все пак има край. От другата страна фунията се разширява, като тромпет, но не завинаги – ако случайно нещо успее да достигне далеч в този край, той ще се озове в обратната посока.

Този модел е на път да се докаже, след като учени наблюдаваха странно светещи обекти, смятани за началото на Големия взрив. Тяхната осветеност, форма и наклон много напомнят, части от модела на Пикар.

PS: Тази теория е кръсена на Жан Люк Пикард от сериала Star Trek. :-)

МОДЕЛ НА ПИКАРД

Във фуниеобразния модел на Вселената пространството е крайно и необичайно извито

3D-ГЕЙМКА, ГОЛЯМА 96KB

И този месец на белия свят се пръкна нещо революционно. Това е първата игра от много години насам, която е голяма 96kb. В този приличащ повече на размер за игра за мобилен телефон авторите от .produkkt са успели да помесят 3D шуутър, с множество оръжия, гадове и т.н. Играта се казва .kkrieger и може да бъде свалена от http://theprodukkt.com/ (96kb).

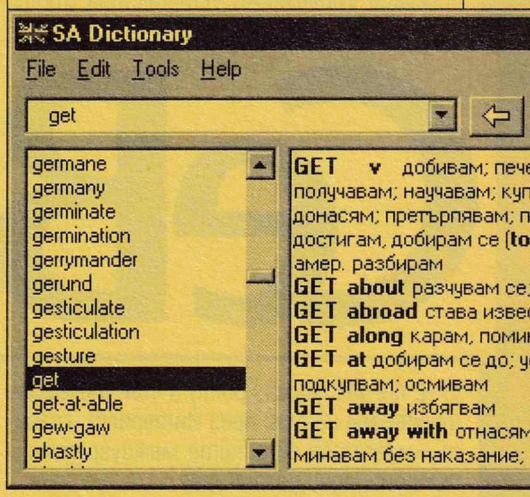
КЪДЕТО И ДА СИ...

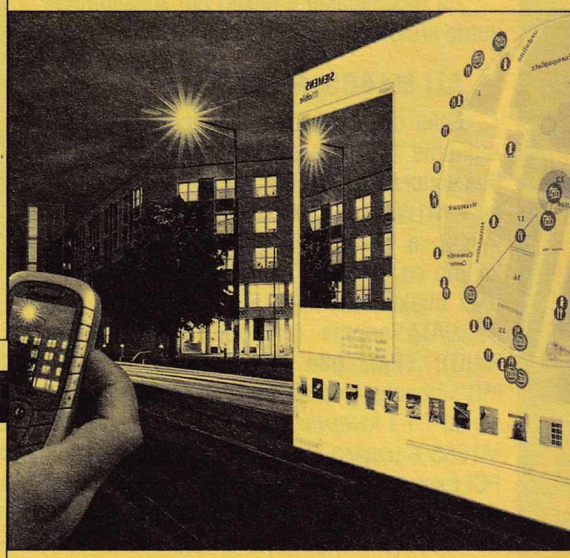
Съвсем скоро в световен мащаб ще стартира нова ориентационна услуга. Винаги, когато се изгубите, ще можете да изпратите снимка от местността на отдалечен сървър (чрез WAP или GPRS на мобилен телефон). Той ще обработи снимката и чрез специален софтуер за разпознаване на фотографии ще анализира местонахождението ви. Така винаги ще намирате верния път!

ДЕЛА И ДОКУМЕНТИ

SA DICTIONARY 2004

Ето, че най-добрият роден речник се завърна в полето на free благините. Авторът му, Стефан Ангелов, беше решил да го направи платен, но както и сами можете да се досетите, в България това не върви. И така... SA Dictionary 2004 е напълно безплатен, с много нови думи (20-50 000) и няколко нови речника (вкл. такъв за компютърни термини). Можете да го свалите от: http://sa.dir.bg/sa.htm.





LIFESTYLE

СТУДЕНТСКИ ЖИВОТ

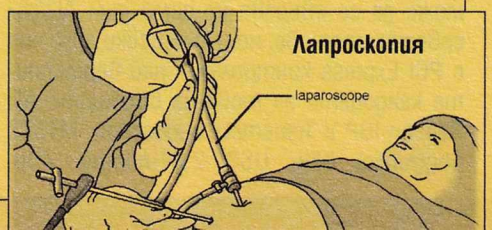
Студенти-хакери са нанасяли щети месеци наред над различни Linux и Solaris системи. Оказва се, че момчетата са правили всичките си атаки от суперкомпютрите в Stanford University и друг елитен университет в щатите. Обвинението е насочено към група експерти на тема Solaris и Linux, крадци на пароли и друга информация.

STAR WARS EPISODE 3!!!

Lucas Films официално обявиха датата, на която ще се появи последният трети епизод от култовата звездна сага Star Wars. Тя е обявена за 19-ти май 2005 г.. Всички фенове да приготвят скафандрите за тогава.

ХИРУРЗИ-ГЕЙМЪРИ

Оказва се, че от всеки запален по Nintendo и PlayStation всъщност може да стане доста сполучлив хирург. Представителни научни изследвания показват, че хирурзи, които прекарват поне по 3 часа на седмица пред телевизионни игри, работят с 37 процента по-точно при лапароскопски манипулации (със сложна апаратура, като на компютърна игра – без пряк контакт с пациента) и се справят с 27% по-бързо. Колегите им, които не са геймъри, да му мислят.



НАГРАДИ

Печелившите от играта на Soft Communications в миналия брой на PC Mania са:

1-ва награда – JetFlash 2.0 печели: **Димитър Димитров Вергилов** от Варна

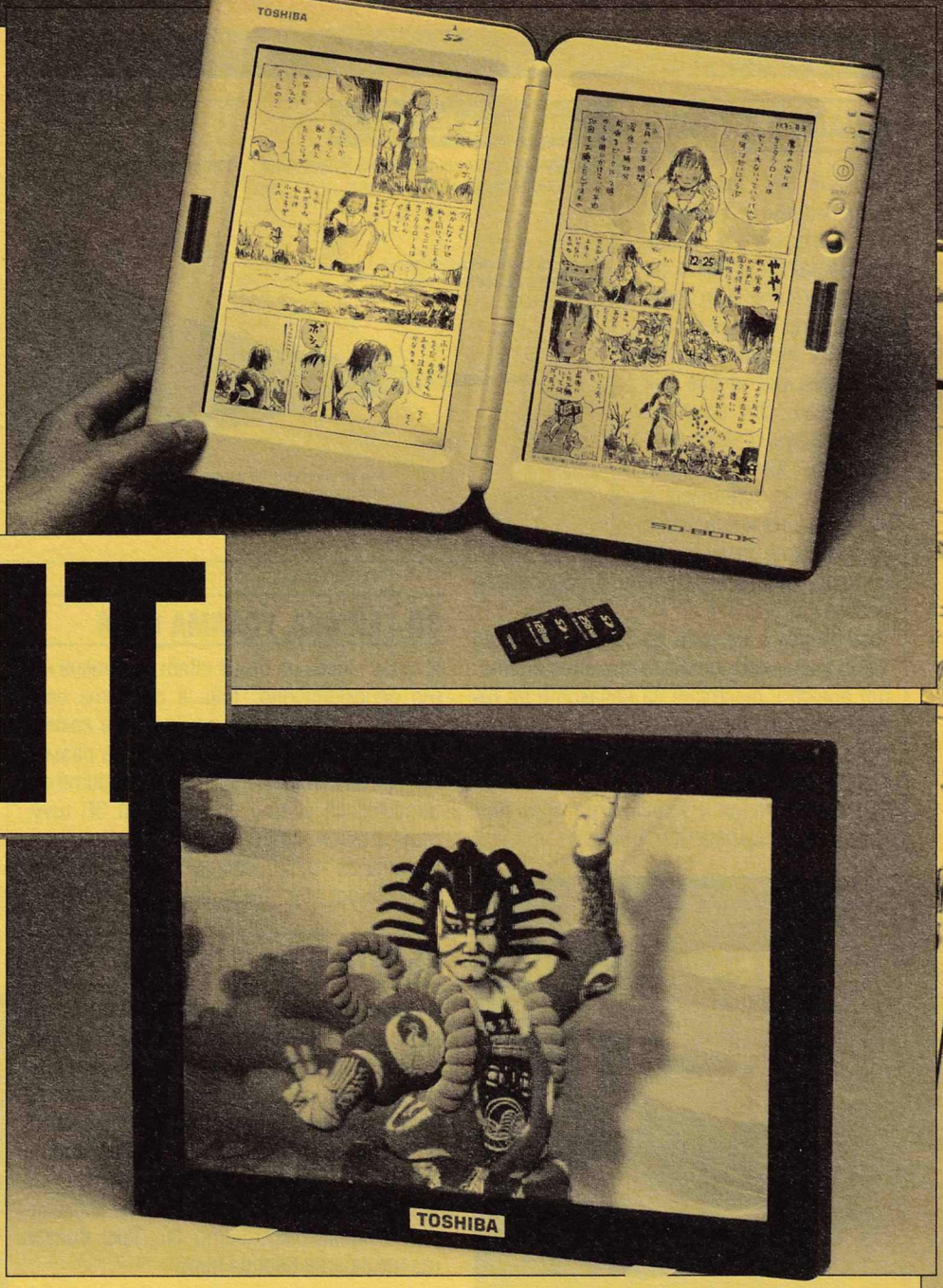
2-ра награда – калкулатор Transcend печели: **Риен Ремзиев Щефкетов** от Кърджали

3-та награда – рекламни материали от Transcend печели **Анжело Иванов** от София.

Наградите ще се изпратят по куриер, а на късметлиите – честито!

CeBIT

CeBIT е едно от най-големите годишни изложения за продукти в областта на развлекателната електроника, компютърните и комуникационни технологии и други близки браншове. Провежда се всяка пролет в Хановер, Германия. Тази година бяха представени множество мобилни устройства (телефони, органайзери, фотоапарати и др.), компютри с формата на HiFi елементи за домашна уредба (с Windows XP Media Center Edition), домашни DVD записващи устройства с множество допълнителни функции (безжични мрежови интерфейси, твърди дискове и др.), всякакви WirelessLAN устройства (router, VPN, firewall, access point) и VoIP телефони (предаване на глас през Интернет – засега ползата са евтините междуградски и международни разговори).



Да разгледаме и някои от компютърните новости:

ALi M1685, M1573

Една от функциите, липсващи в последните ALi/ULi продукти, е налице в новия чипсет за Pentium4/PentiumM процесори – M1685. За съжаление той не е едночипов, а обикновен северен мост, към който се включва или сегашният M1563 или очакваният M1566, добавящ два SerialATA порта (отново все още без RAID), TPM, два PCI Express x1 (250 MB/s/посока) порта, един x4 (1 GB/s) и може би 7+1 канален звук. Северният мост M1685 е изцяло обновен – поддържа един PCI Express x16 (4GB/s) порт и един канал DDR памет с режими DDR200 (1.6GB/s) до DDR400 (3.2 GB/s), но и новите 240pin DDR-II/400 (3.2 GB/s), 533 (4.2 GB/s), 667 (5.4GB/s). За съжаление контролерът не е двуканален, а и не поддържа максималната DDR-II/800 (6.4 GB/s/канал). Pentium4 /PentiumM, които се свързват към M1685 могат да бъдат с процесорна шина 100MHz/400 (3.2 GB/s), 133MHz/533, 200MHz/800 (6.4 GB/s) и „по-високи" (явно ULi полуофициално обещават поддръжка за очакваната към края на годината 266 MHz/1G шина, която ще бъде в синхрон с DualDDR-II/533).

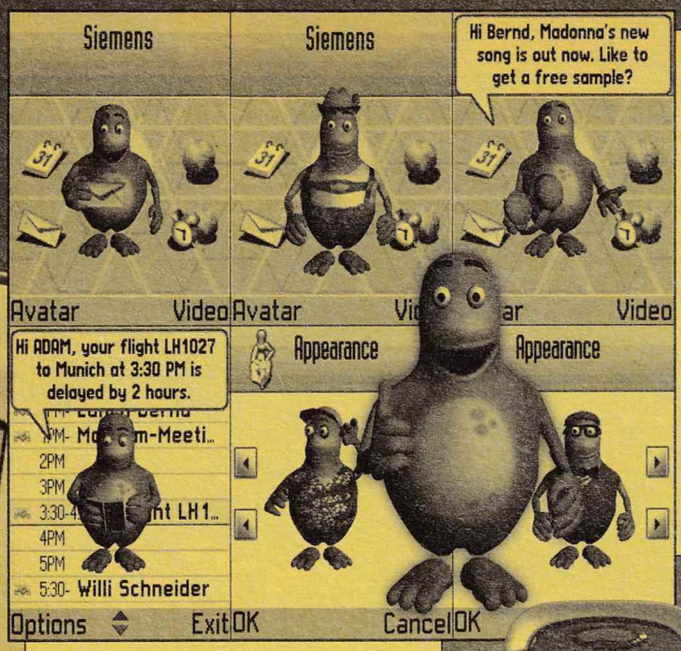
За връзка между M1685 и M1566 се използва HyperTransport протокол (т.е. ULi, AMD, Nvidia и Transmeta чиповете могат да се комбинират както решат производителите – например ULi M1566 + nF2 SPP) версия 2.0, 8bit/2000 = 4 GB/s (общо в двете посоки). За сравнение всички чипсети, които НЕ използват HyperTransport между северния и южния си мост (Intel, VIA, SiS, ATI), засега се ограничават до 1GB/s общо в двете посоки, което е точно на границата на задължително необходимата скорост и не остават никакви резерви.

Най-големият проблем на ULi чипсетите е, че много малко производители на дънни платки решават да ги използват и затова е почти невъзможно да се намерят на пазара.

Новост представлява и южният мост M1573. За връзка със северния мост той използва PCI Express (най-вероятно x4, 1 GB/s full duplex) и следователно може да се свързва не само към ALi/ULi северни мостове, но и към всеки друг чип с PCI Express контролер – най-вероятните кандидати за това са бъдещите ATI Radeon IGP и Transmeta процесори. M1573 поддържа 8бр. USB 2.0 порта, 4бр. SATA/150 порта с RAID нива 0, 1 и 0+1 и 7+1 канален висококачествен AC'97 звук.

AMR Modem v.92

Много дънни платки имат по един малък, най-често кафяв слот – AMR. Някои по-нови са с ACR, който представлява обърнат наопаки PCI и леко изместен нагоре. AMR платките са съвместими с по-големите ACR слотове. Единственото, за което трябва да се следи, е дали слотът е „shared" (споделен, долепен всъщност) със съседния PCI (т.е. компонентите върху AMR/ACR платката трябва да сочат „нагоре", когато тя се пъхне в слота, обратно на PCI/AGP платките, чиито компоненти сочат „надолу") или не е „shared" (т.е. компонентите на необходимата AMR/ACR платка сочат „надолу"). Втората възможна уловка е, ако малкият слот не е AMR, а CNR. Проблемът е, че най-често се намират AMR платки (все пак този стандарт е най-стар), а доста по-рядко CNR или ACR – затова избягвай-



те дъната с CNR слот.

AMR модемите обикновено са по-евтини дори от най-евтините "PCI Soft 56K" и също така са възможно „най-софтуерни". Някога това се считаше за недостатък, но днес поддръжката на операционни системи като DOS и Windows 3.xx е ненужна, а производителността на съвременните процесори е достатъчно голяма, така че въобще не се усеща разликата между софтуерен AMR модем и „PCI Hard 56K" (който всъщност почти винаги е по-скоро полухардуерен – полусофтуерен).

Както вече споменах, когато си търсите AMR/ACR модем, най-важна е ориентацията на елементите/платката/слота. Освен ако модемът и дънната ви платка не са комплект – не се опитвайте да инсталирате драйвери, дошли с някой от тези компоненти – обикновено те са предназначени за конкретна комбинация чипсет-модем и може да не работят във вашия случай, ако тя е различна. Модемът, който ще намерите, най-вероятно ще е с чип на PCtel или Conexant. В момента драйвери и за двете серии могат да се намерят на адрес www.conexant.com/support/, като се поддържат всички чипсети с MC'97 интерфейс. Драйверите от страницата на Conexant поддържат всички функции на съвременните модеми – Speakerphone, Voice, Fax; максималната download скорост е 56Kbps, както и при v.90, но ако доставчикът ви също има v.92 модеми, ще получите upload скорост 48Kbps (при v.90 56K тя е 33.6Kbps). Ако и телефонната ви компания поддържа v.92, ще бъдете известени, ако някой ви звънне по телефона докато сте в Интернет и ще можете да „замразите" internet връзката докато вдигате/набирате/говорите по телефона. След това „размразяването" става за секунди, няма нужда от повторно набиране и свързване.

С AMR модем на цифрова линия без проблем се постигат скорости над 52000bps без прекъсвания.

Siemens M65

Siemens обявиха телефоните си от новата 65-та серия: C65, CF62, CX65, M65, S65. Вградени фотоапарати (0.3 мегапиксела – 640x480) и цветни екрани (16-битов цвят: 65536) са характерни за цялата серия. M65 е с повишена водо-, прахо- и удароустойчивост и се явява наследник на ME45 (за разлика от M55). За съжаление не поддържа синхронизация с Outlook (въпреки че може да се свързва с компютъра чрез USB кабел за картинки и т.н.). Тази възможност, както и 1.3 мегапикселовият фотоапарат (1280x960), са резервирани за върховия модел S65, което е жалко, имайки предвид, че S45 и ME45 бяха идентични (като изключим повишената устойчивост на ME).

Все пак M65 добавя и нещо уникално – може да се включва към специална приставка за колело и се превръща в много добър „велокилометраж" – измерва няколко варианта на скорост и изминато разстояние, а освен това ще могат да се правят и показват схеми на маршрути. Засега не са обявени планове за GPS/GIS модул, но да се надяваме, че ще добавят поне радио тунер.

Toshiba LCD

Нова технология за производство на течнокристални дисплеи позволява да се настройва максималният зрителен ъгъл, под който се вижда изображението. Благодарение на това ще можете с натискане на един единствен бутон да скриете съдържанието на лаптопа или GSM-а от любопитните погледи на пътниците в рейса и обратно да превключите на режим „почти 180°", когато искате да покажете някоя нова игра на целия клас.

VIA/S3, ATI

Покрай еуфорията около новата шина PCI Express x16 за графични ускорители S3 Graphics обявиха продукта си, който ще я поддържа – GammaChrome. Този видеоускорител всъщност е сегашният DeltaChrome с PCI Express вместо AGP интерфейс. Затова и производителността на GammaChrome в стандартните приложения няма да се различава от тази на DeltaChrome, която никак не е впечатляваща. Обявен бе и още един продукт – OmniChrome, представляващ DeltaChrome ускорител с телевизионен тунер (а ла ATI All-in-Wonder), TV-Out и TV-In (VIVO) с възможност за HDTV (High Definition TeleVision – телевизия с голяма разделителна способност).

ATI представиха примерна платка с Radeon 9800SE (разбирай малка цена), VIVO и DualDVI-I – два изхода, към които цифрово (без загуба на качество) могат да се включват съответните LCD монитори или чрез преходник (към аналогов VGA DB-15 интерфейс) обикновени CRT модели.

Transmeta Efficeon

Най-новият процесор на Transmeta (известни със серията Crusoe) по някои свои характеристики прилича на A64/Opteron – има вграден контролер за паметта (едноканален, до DDR400) и използва HyperTransport протокол за връзка с външния свят. Освен това обаче има и вградени AGP4x и LPC (за BIOS чиповете) контролери. Процесорът е x86 съвместим (но без 64-битовия режим на Opteron/A64) и е предвиден за устройства, акцентиращи на ниската консумация. Засега намира ограничено приложение в някои редки модели лаптопи. Обикновено се използва заедно с южен мост на ULi/ALi, а nVidia разработиха и специална версия на nForce3 предвидена за Efficeon (TM8000) – nForce3 Go120. Този чипсет на nVidia предоставя 2 ATA133 канала (за до 4 устройства), USB2.0 портове, 10/100Mbps мрежов контролер, PCI шина, 5+1 звук и странно защо AGP4x интерфейс, който е излишен предвид вградения в самия процесор. Дори да беше AGP8x пак нямаше да има полза от него, защото между двете скорости (8x и 4x) почти няма разлика в производителността, а вграденият в процесора е с много по-бърз достъп до останалите ресурси на системата.

Стоян Спахиев

Стъпка по стъпка в света на

записващите оптични устройства

Странно е, но все още се продават компютри без CD-RW устройство. Те обаче имат „стандартните" флопи и CD-ROM. Подобни конфигурации изглеждат странно, тъй като вместо флопито (~8$), CD-ROM-а (~18$) и срещу не повече от 10-15 лв. доплащане може да се купи много добра CD-RW записвачка – чете CD-та като CD-ROM, но освен това и записва, за разлика от флопито. Бърза е, записаните дискове винаги се прочитат, по-евтини са от дискетите, побират над 450 пъти повече информация... Няма нужда да ви убеждавам в недостатъците на флопито, нали?

CD-RW

Всички производители достигнаха скорости 52x32x52x (52x запис върху CD-R, 32x запис върху CD-RW, 52x четене на CD-R/ROM, в зависимост от модела – до 52x четене на CD-RW и AudioCD). Най-подходящи са марките Samsung (~35$) и LG (малко по-скъпи, но и по-добри). Освен евтините марки CD-та (които човек инстинктивно избягва, особено ако е „ползвал" CyberDrive) трябва да се избягват и някои от „хубавите" марки – Sony, Teac, Plextor. Напоследък записвачките на Sony не показват добри резултати и са подходящи, но ако единствената алтернатива (поради ограничен финансов ресурс) са ужасните BTC. Teac CD-RW са по-скъпи от Samsung и LG, а не са с нищо по-добри. Все още се радват на популярност у нас, само защото по времето на отвратителните CyberDrive нямаше друга сносна марка CD-та и Teac се превърна в синоним на „единственото качествено решение". Днес нещата не стоят така и завишената цена се дължи на стари лаври, а не на реални предимства. Plextor записвачките определено са качествени и дори имат някои НЕЗНАЧИТЕЛНИ екстри в сравнение с LG/Samsung, но това далеч не оправдава ЗНАЧИТЕЛНО по-високата цена.

"Combo"

Така се наричат комбинираните устройства, които четат DVD (и CD) дискове, а записват върху CD-R и CD-RW. Скоростите отново достигат 16x/52x32x52x (16x четене на DVD-ROM, 52x32x52x CD-RW записвачка). Тук важат подобни препоръки като при чистите CD-RW: вземете си Samsung (~70$) или LG (~65$), избягвайте Sony (макар да са по-евтини с около 10$) и Plextor (ако ги има - доста по-високи цени, несъществени предимства). Интересно е, че при Combo моделите Teac най-накрая са с разумна политика – цена, с няколко долара под LG, т.е. има смисъл да се купува от тях.

CD-ROM и DVD-ROM

Да се купува само четящо 52x CD-ROM устройство вече няма смисъл (ако намерите някъде изостанали 56x Afreey, може и да се замислите заради уникалността им), а ползата от DVD-ROM (също само четящо, но и за CD и за DVD дискове) е само ако ще се използва заедно със записвачка за директно копиране от диск на диск. DVD-ROM устройствата достигнаха скорости 16x/48x (16x четене на DVD-ROM, 48x четене на CD-ROM), а в скоро време може би ще се появят някои 16x/50x и 16x/52x модели. Важен фактор при покупката на само-четящо устройство (и въобще при DVD устройствата: четящи, Combo, записвачки) е поне да чете ВСИЧКИ DVD формати (DVD+R, DVD+RW, DVD-RAM, DVD-R, DVD-RW) – такъв е 5800C моделът на NEC (16x/48x DVD-ROM, ~35$).

Все пак за копиране от диск на диск е по добре да се вземе първо Combo (CD-RW + DVD-ROM) и после DVD записвачка. Така и двете устройства четат DVD-та и записват CD-R/RW дискове и съответно комбинациите от скорости на четени и запис са по-големи, а и шансовете за прочитане/записване на/върху капризни носители се увеличават двойно (ако в едното устройство не стане – може пък с другото да се сполучи). Естествено и цената на това възможно най-пълно решение е по-голяма.

CD дисковете предлагат до 700MB

пространство (някои записвачки могат да работят и с 99min/870MB дискове, но те са по-скоро изключения пък и не всички устройства успяват да ги прочетат след това), което не е малко, но всеки който работи с големи обеми информация (музика, филми, висококачествени снимки, чертежи, мултимедийни проекти и др.), ще се радва ако може да събере ОЩЕ ПОВЕЧЕ върху един-единствен носител. DVD дисковете предлагат до 4500 MB (водят се DVD5 - 4.7GB) и вече цените спаднаха достатъчно, за да ги смятаме за масов продукт (под 2 лв. за 1 диск, под 150$ за записващото устройство).

DVD+RW и DVD-RW

Едноформатните DVD записвачки (само за DVD+R/RW или само за DVD-R/RW) все още се намират тук-там и са малко по-евтини от останалите. Въпреки това е по-добре да ги избягвате, защото ограничават избора ви на носители, а освен това обикновено са и по-бавни (до 4x DVD-R/DVD+R запис) от другите модели. Като цяло едноформатните устройства намаляват и скоро ще изчезнат от пазара.

DVD Multi Recorder

Това е най-новата спецификация на DVD Forum (организацията, подкрепяща форматите DVD-R, DVD-RAM, DVD-RW). Условието някое устройство да се сертифицира по нея (и да носи съответния знак) е да поддържа и трите формата за запис и да има възможност за четене и запис на DVD-Video и DVD-Audio. Засега такива устройства не се срещат.

DVD "Dual ±"

Най-разпространените DVD записвачки в момента – поддържат двата формата на DVD+RW Alliance (DVD+R, DVD+RW) и два от конкурентните форматите на DVD Forum (DVD-R, DVD-RW). DVD+RW е доста по-добър формат за многократен запис от DVD-RW, а DVD+R и DVD-R са горе-долу равностойни при еднократния запис. Затова определящият фактор за "R"-дисковете е цената.

За 120$ може да се купи NEC "Dual" ND-2500A със скорости 8x4x12x/40x24x40x (8x DVD+R/-R запис, 4x DVD+RW/-RW запис, 12x DVD-ROM четене, 40x24x40x CD-RW записвачка) и е най-изгодният от предлаганите Dual модели.

DVD "SuperMulti"

За по-претенциозните потребители е най-подходящо SuperMulti устройството на LG. То поддържа АБСОЛЮТНО ВСИЧКИ формати за запис – общо седем – двата за CD, трите на DVD Forum (вкл. DVD-RAM) и двата на DVD+RW Alliance. Затова носи и двете емблеми - „DVD Multi Recorder" и "DVD+ReWritable". Срещу 150$ получавате не голо устройство, а пълен retail комплект – кутия, книжка, DVD-RAM носител, два диска с драйвери и софтуер (за запис на дискове и за гледане на DVD-Video дискове). За повечето хора дисковете със софтуер не са кой знае какво – и без това си изтеглят Nero, WinDVD и кракове от интернет, но за фирмите, които използват само легален софтуер (знаете за кампаниите на Microsoft и т.н.), пакетираният софтуер е ценно допълнение. Скоростите на LG GSA-4081 са 3x/8x4x12x/24x16x32x (8x DVD+R запис, 4x DVD+RW запис, 12x DVD-ROM четене, 24x16x32x CD-RW записвачка, 4x DVD-R запис, 2x DVD-RW запис, 3x DVD-RAM запис). DVD+R/RW скоростите са от най-добрите в момента, от CD-RW скоростите има какво още да се желае, но все пак са приемливи. DVD-R/RW скоростите не са най-бързите възможни, но и без това по-бързи носители в България засега не се продават. DVD-RAM скоростта не само е най-голяма засега (3x), но това е и единственото устройство на пазара, което поддържа този стандарт.

DVD-RAM има няколко предимства: дисковете поддържат до 100000 цикъла запис/изтриване (за сравнение останалите презаписваеми RW стандарти поддържат до 1000), методът на запис е с предвидена проверка на данните (т.е. 100% сигурно е, че ще се прочете, но затова пък се записва двойно по-бавно – 1.5x при 3x устройство) и улеснена маркировка за бързо позициониране/откриване на нужния сектор (удобно за видео редактиране, цифрови видеокамери и др.). Освен това под WindowsXP с DVD-RAM дисковете се работи както с дискети – форматират се и после с copy/paste. Няма „Burn Compilation", няма „close session" – след като се запише файлът, дискът може направо да се извади и след това ще може да се прочете на всяка операционна система, поддържаща FAT32 (Win95 OSR2, Win98/Me и др.).

В бъдеще

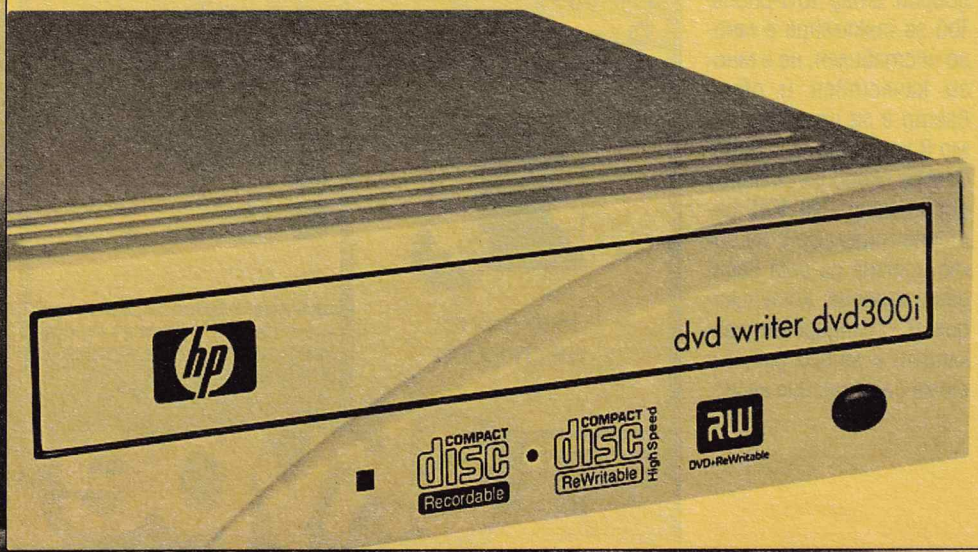
Положителна тенденция в бранша е спадането на цените. Тя се подпомага и от премахването на излишни остарели функции от устройствата – изходите за звуково кабелче на задния панел (аналогов и цифров; функциите им отдавна са поети и се изпълняват по-бързо и по-прецизно от интерфейса за данни и DAE – Digital Audio Extraction), изхода за слушалки и регулатора за звука на предния панел (всички компютри отдавна си имат звукови платки със съответните изводи и настройки, модерните кутии имат същите изводи и отпред, няма нужда CD устройството да изпълнява тези функции).

С оптичните устройства в близко време ще се случат още три съществени преобразувания след средата на годината – ще се появят модели със SerialATA интерфейс (по-удобни кабели, 150MB/s скорост между кеш-буферите на устройството и контролера); скоростта на запис ще достигне 16x (първо за DVD+R носители, после за DVD-R, после за DVD+RW, после за DVD-RAM и DVD-RW). Някои производители смятат да пуснат и междинни 12x устройства през май.

Най-същественото нововъведение ще е поддръжката за двуслойни DVD9 (8.5GB) дискове, които ще са съвместими и с обикновените четящи DVD-ROM/DVD Player устройства. Скоростта на запис за първите DVD+R9/DL ще бъде 2.4x, по-късно се очакват 4x модели. Очакват се спецификациите и за DVD-R9, DVD+RW9. За останалите два DVD стандарта не се знае дали ще бъдат адаптирани към двуслойна работа, но изглежда, че DVD-RAM9 ще изпревари DVD-RW9.

Заедно с последните нововъведения в сегашните DVD устройства се разработват и два конкуриращи се стандарта за оптични носители и устройства от следващо поколение (със син лазер, т.е. по-малка дължина на вълната и съответно по-голям обем) – HD-DVD и Blu-Ray. Обемите се очаква да бъдат около 25GB/50GB (еднослойни/двуслойни носители), а основното приложение – HDTV (телевизия с висока разделителна способност; филми, предназначени за такива телевизори).

Стоян Спахиев



Когато преди 5-6 години за първи път се заговори за IP-телефонията, всичко това звучеше малко фантастично. Глас, пренасян по Интернет мрежата, изглеждаше почти толкова абсурдно, колкото сега да се говори за видео връзка с всичките ви приятели по ICQ. Въпреки това този бранш много бързо напредна и сега вече се е разделил на два основни клона. Единият е класическият Voice over IP, който нямате нужда от компютър, а използвате системата на VoIP-провайдъра. Такива централи вече се изграждат в София и страната и тази услуга скоро ще стане масова. Тя ще позволява автоматизирана работа с централи, оператори и т.н.

Вторият вариант на VoIP е познатата ни "Интернет телефония". За нея е необходимо да имате компютър, колонки или слушалки и микрофон. Тя използва вашата интернет връзка и пренася гласа ви по мрежата. Неприятното в случая е, че много потребители в България не са с реални IP адреси, а са част от мрежи с локални адреси. Така, когато се опитат да телефонират на някого чрез класическите методи, в повечето случаи програмите не могат да направят връзка. Причината е във факта, че сигналът достига до NAT-руутъра на вашата мрежа и до там! За съжаление той не може да се оправя във вътрешни мрежи...

Решение обаче има – обаждане през трета страна. Двамата говорещи се свързват с определен сървър с реален IP-адрес, който препраща данните от единя говорещ до другия. Това забавя нещата, но прави възможна комуникацията с глас, дори и зад локална мрежа.

Този брой ще ви представя две полезни програмки, които почти сигурно ще ви свършат работа за Интернет телефония. Едната от тях е лека, а другата тежка. Едната е грозна, а другата красива. Изборът е ваш.

Орлин Широв

Интернет телефония

Външен вид или практичност?

Skype

www.skype.com

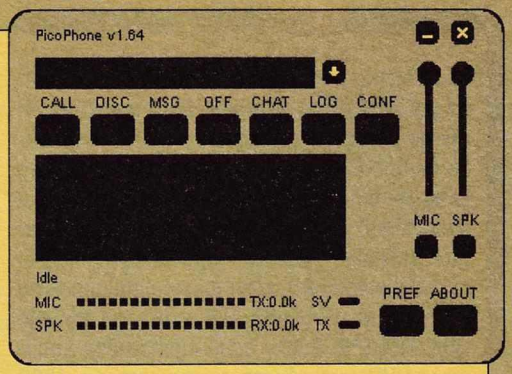
Плюсове:	Минуси:
· Добра поддръжка	· Много голяма
· ICQ-вид	· Не много качествена връзка
· Конферентна връзка	
· Осъществява връзка между потребители зад NAT-рутер.	

Skype е програмка, създадена от авторите на KaZaA. Това за мен не е гаранция за качество, но според производителите й е. Размерът на софтуерчето е 6.1 мегабайта, което, съгласете се, е доста за телефонче.

Затова пък изглежда добре, графичният интерфейс е доста приятен за окото на претенциозните потребители. Регистрацията на сървърите им става директно през програмката, като в нея можете да събирате приятелите си, както в ICQ – в списък със снимка и обилно количество информация. Яко е, че можете да приказвате и с повече от един човек наведнъж – това е възможно благодарение на конферентната връзка. Друга приятна възможност на Skype е фактът, че той се свързва въпреки firewall-а (ако имате такъв). Той криптира гласа ви, изпраща го до сървъра на производителите и от там, уж peer-to-peer, пристига до другия клиент. Това е свързано със сериозна загуба на качеството на гласа ви, както и с известно забавяне.

Въпреки това Skype е най-популярният клиент за Интернет телефония – защо... и аз не мога да си обясня. :)

Естествено, не трябва да забравяме и добрия стар ICQ-phone. Той за съжаление е много нестабилен, не е много качествен и общо взето е за ползване само в краен случай. Надявам се скоро да се появи добре направен ICQ интернет телефон, защото идеята да има вградена гласова комуникация в стандартен чат клиент е много добра и може да се развие лесно.

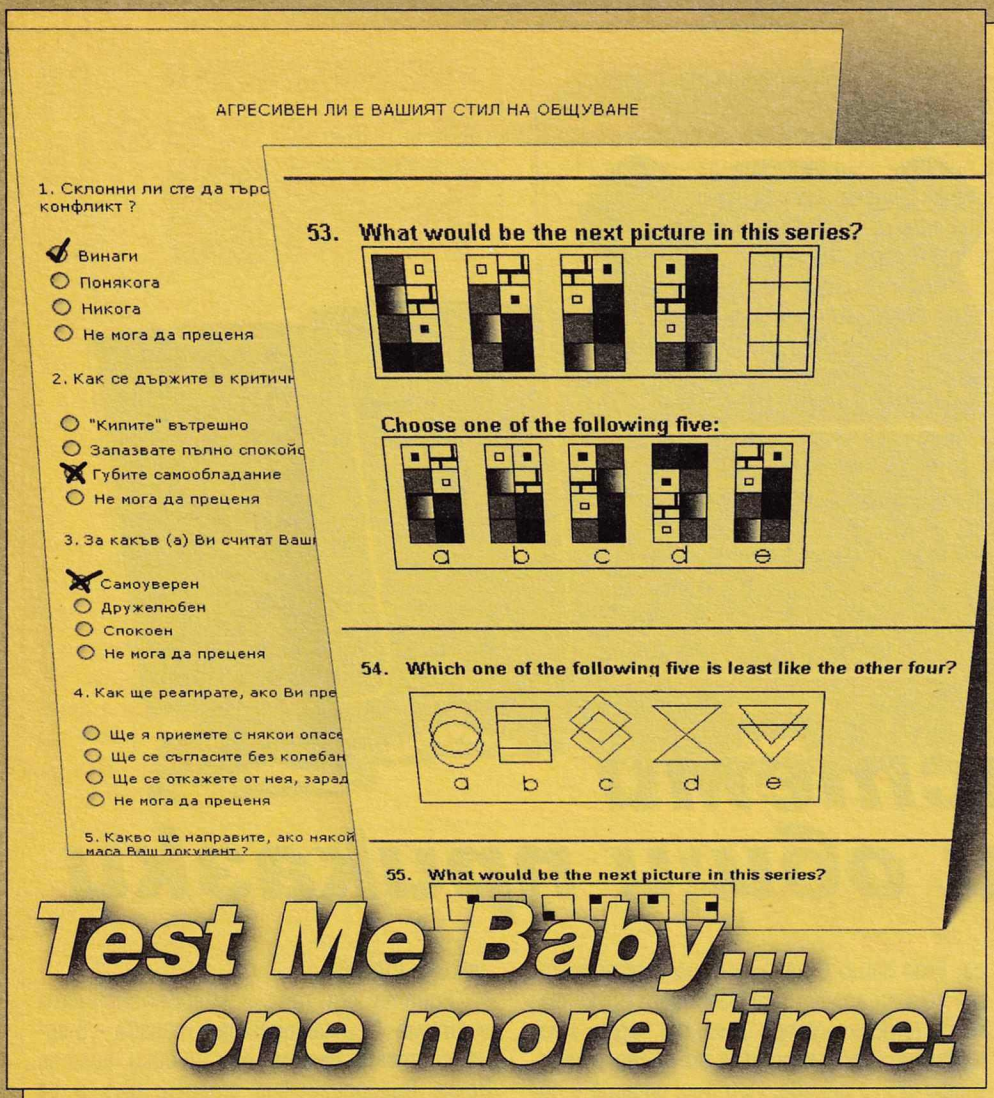


PicoPhone

http://www.vitez.it/picophone/index.html

Плюсове:	Минуси:
· Лека	· Грозна
· Удобна	· Работи само през реално IP
· Много малка	

PicoPhone е адски лека, много малка и супер удобна програмка за Интернет телефония. При нея имате две различни възможности за връзка с отдалечения потребител. Единият е като просто напишете IP-то му (не забравяйте, че то трябва да е реално), а другият е възможен чрез връзка към сървъра на PicoPhone. За целта ще трябва да се регистрирате с потребителско име и парола на http://www.vitez.it/picophone/picoserver .html и така ще можете да си говорите и с потребители с динамични IP-адреси. Това, което прави тази програма незаменима, е размерът й – 57kB. Иначе интерфейсът й е удобен, олекотен, не е тромав или често забиващ – точно затова пък е грозноват и много прост. Имате възможност за фина калибрация на микрофона и колонките/слушалките си, за постигане на максимално качество на звука.



Test Me Baby... one more time!

Със сигурност много от вас обичат да научават нови неща за себе си. Сигурен съм, че има и такива, които обичат да намират себе си в разни описания, рамки, профили и т.н. Това определено е едно странно чувство, което мнозина възприемат като приятно. Точно поради тази причина не един или двама вярват на хороскопите, обичат да ходят на врачки и др. Проблемът при двата горепосочени типа "услуги" е доста голям. В първия случай става въпрос за хороскоп на родени в интервал от един месец – ами хора, аз не съм същият като тях. Освен това всяка година, в този период от време, се раждат все нови и нови попълнения. Затова, сори, но хороскопите не вървят –

аз не съм един от стадото, аз съм уникален!

Точно на това твърдение пък се опират врачките, гледачките и т.н.. Те умеят добре да манипулират клиентите си с цел показването им колко са уникални и специални. Така неувереният клиент се поддава и започва да приема всяка информация на сериозно и още повече – започва да рационализира много успешно (стар защитен механизъм на психиката, при който човек започва да търси обяснения за неща, които нямат такова). Например, леля Врачка казва – работата ти е свързана с път, а клиентът веднага рационализира – да, всеки ден пътувам с рейса за работа!

Ако искате да видите нещо специално за вас, нещо уникално и предназначено, точно за вашата личност, бих ви препоръчал тестовете. Те не гледат в бъдещето, нито пък знаят дали животът ви е път с рейс до работата. Те са специално изготвени въпросници, които са плод на труда на много учени психолози.

Естествено, ако искате да си направите сериозен анализ, т.е. да се подложите на множество хардкор тестове, ще трябва да се обърнете към добър психолог. За Интернет любителите обаче също има вариант. Той се крие в

интернет тестуването

Оказва се, че световната мрежа е много удобен начин за извършване на психологически тестове. Хората, които се подлагат на тях, обикновено стоят спокойно пред компютъра, не се разсейват, а това е почти задължително за верните резултати от теста.

Реших този брой да ви представя 5-6 сайта за online тестове, които със сигурност ще са ви любопитни. Сред тях има сериозни тестове за оценка на вашите личностови характеристики, има lifestyle тестове за вашите навици и начин на живот. Там ще намерите и весели, майтапчийски тестове, като тест за Интернет пристрастеност, за поносимост към домашни любимци и др.. Друга група интересни тестове, са малко по-несериозните и спорни области, като анализ на името, анализ на рождената ви дата и др..

В долупосочените сайтове има от всичко по малко, а в някои и по много. Сигурен съм, че ще прекарате доста време с тях и тестовете, които ще намерите там.

http://www.queendom.com е приятен домакински сайт, на който ще трябва да се регистрирате безплатно. След това ще можете да ползвате голямата база данни от тестове, включваща всичко, за което се сетите. Десетте най-добри теста, помещаващи се там, според авторите на сайта са: 1. Classical IQ, 2. Self Esteem, 3. Emotional IQ, 4. Communication Skills, 5. Type A Personality Test, 6. Honesty Test, 7. Career Advancement, 8. Team Roles, 9. Team vs. Individual, 10. Values Profile.

Професионално заинтересованите пък могат да видят какво предлага **http://www.psychtests.com/professionals/**

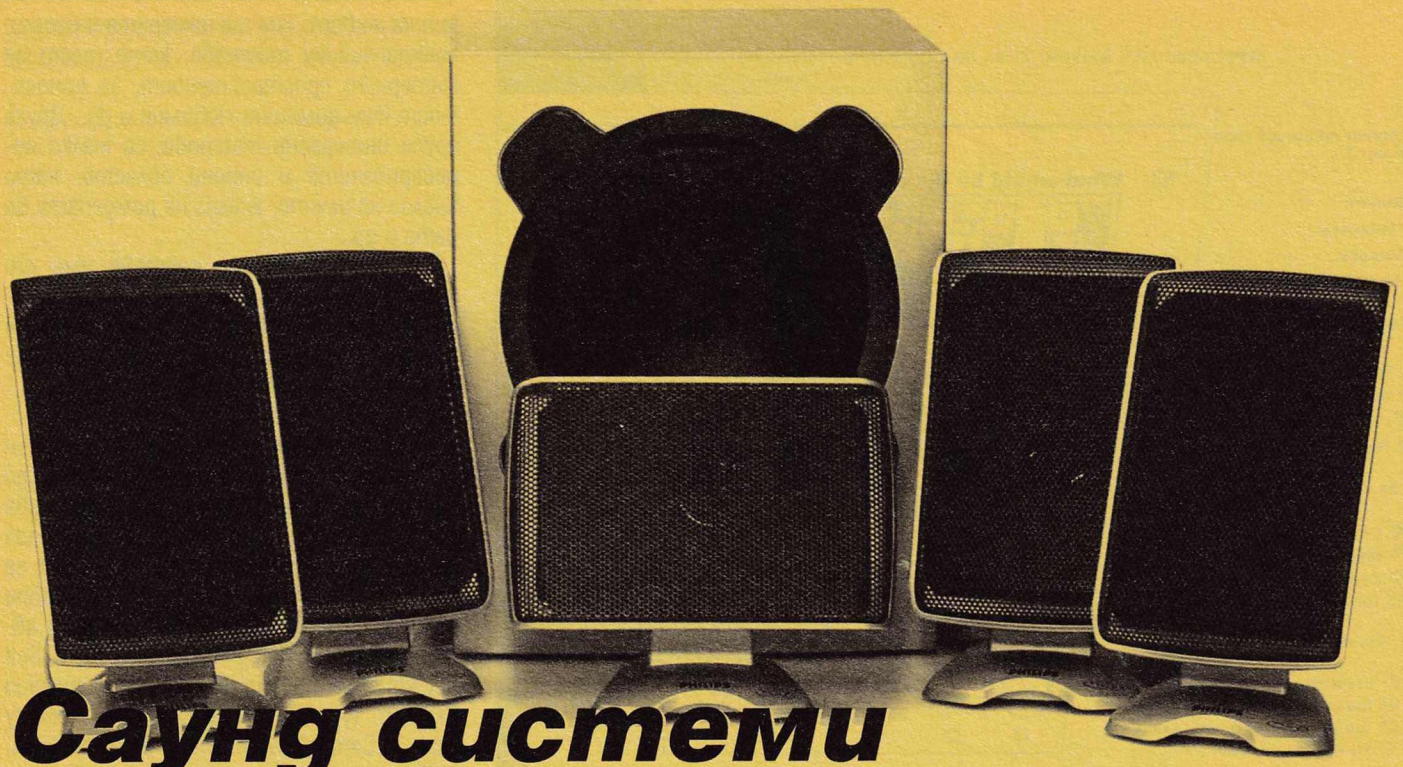
http://www.psychology-bg.com е приятен български сайт за психология. На него освен всичко останало има и тестове, преведени изцяло на родния ни език. Тестовете, които ще намерите там, са: "Какво мислят другите за Вас", "Избухлив ли сте", "Отстоявате ли справедливостта", "Склонен ли сте да бъдете зависим", "Ефективна ли е Вашата почивка", "Агресивен ли е Вашият стил на общуване", "Самостоятелен ли сте", "Как виждате деловите взаимоотношения", "Балансиран" човек ли сте", "Пристрастен ли е Вашият партньор към Интернет", "Обвързвате ли се лесно с хората около Вас", "Оптимист ли сте", "Лесно ли се отказвате от лошите си навици".

Други приятни сайтове за тестове са **http://www.2h.com** и **http://www.personalityonline.com/tests/tests.html**. Там ще можете да намерите голям брой с интересни въпросници, всичките на английски.

Интересен източник на информация е и **http://www.davideck.com/online-tests.html**. Там авторите са включили дори и търсачка за тестове, което работи 100%. Базата данни е наистина внушителна.

На **http://www.topix.com/~sean/tests.htm** също можете да намерите няколко дузини интересни тестове. Точно тук се намира и гореспоменатият тест за анализ на имена. Базата данни с въпросници и тук е много голяма, като гаранцията, че ще загубите поне 2-3 часа из този сайт е сигурна.

Орлин Широв



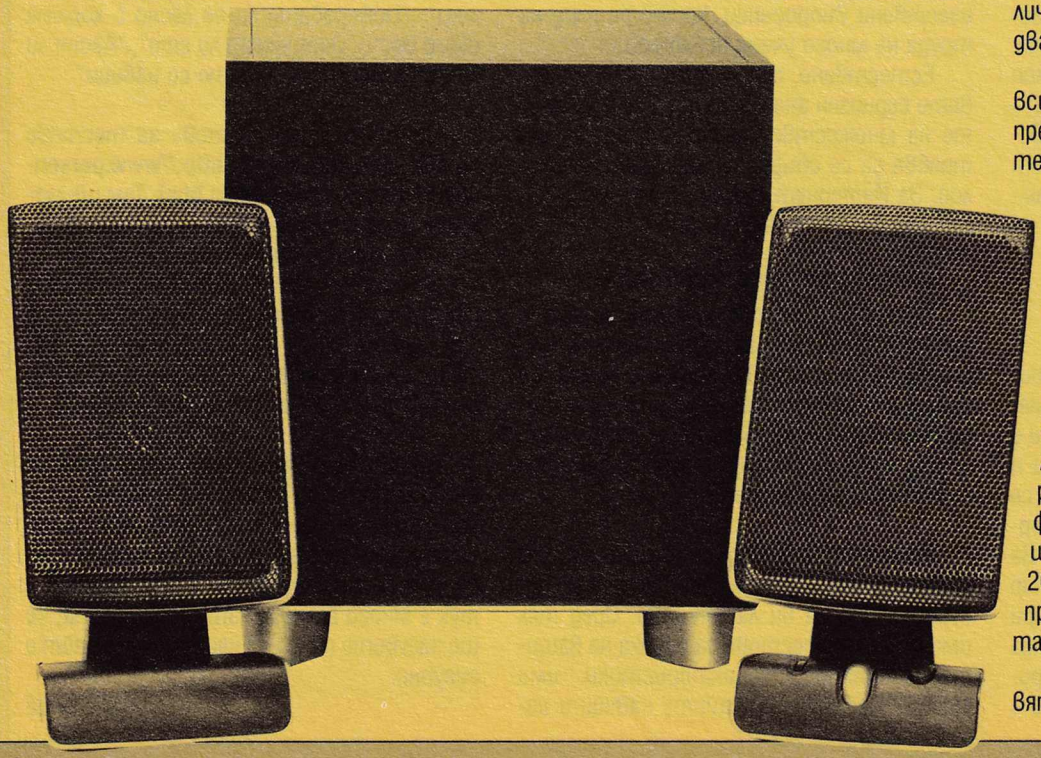
Саунд системи – полезни общи приказки

Саунд и звук

Те са занимавали човечеството много отдавна. Първите по-сериозни изследвания по тази тема са направени от Питагор, което е станало около шест века преди нашата ера. А някои от вас може би помнят първите домашни уреди за звуковъзпроизвеждане – едни такива с големина и тежест на щайга с домати и с точно толкова гаден звук. Те имаха по един говорител и с тях звукът беше едноканален (моно). Но човекът е стерео създание на тема възприятия – всеки от нас има две очи и две уши, и дори две дупки на носа. Ето защо в началото на шестдесетте години логично се появяват двуканалните (стерео) уреди. Били те радиа, магнетофони, грамофони, а по късно и касетофони или декове. При тях идеята е повече от ясна – има ляв и десен канал на звука и същият брой колони. По това време компютри не е имало, или по-скоро са били нещо средно между бакалско сметало и калкулатор. Това обаче не пречи на хора, занимаващи се с звук професионално, да измислят системи за повишаване на качеството му. В началото на седемдесетте години се разработват успоредно няколко такива.

Едната от тях е квадрофоничната система. При нея идеята е такава – в една система имате две двойки колони. Всяка възпроизвежда стерео звук и се създава усещане за обем при правенето на записа и чрез разминаване и леко забавяне на сигналите, идващи от говорителите. Проблемът, който оставя тази система в забвение, е, че ако записите не са направени с четири канала (квадро), няма да звучат през всичките колони правилно и обемният ефект се губи. И все пак напредничавото в тази система е наличието на четири високоговорителя – два предни и два задни.

Другата система е известното на всички Dolby. Работа по нея започва през седемдесетте години като система за потискане на шума при правене на записи.



През 1978 на масовата публика е представена системата Dolby Stereo. Тя дава възможност за четириканална музика – ляв, десен, централен и един допълнителен за обем на звука. Още с излизането ѝ са зададени стандарти, които и до днес се спазват – гласовете са в средата, останалото в ляво или дясно и лек фон за съраунд. Системата бързо навлиза във филмовата индустрия – само за петшест години кината с нея стават над 20 000! Това съвпада и с началото на производството на компактдискове и там отново тя е застъпена.

През 1988 Dolby Labotarories представят Dolby Surround. При нея вече напълно е

отделен каналът за обем (surround) и системата добива вече доста познатия си вид – четири колонки и събуфер. Следват Dolby Surround Pro Logic и Dolby Surround Pro Logic II и лека-полека с напредването на времето и технологиите се достига и до Dolby Digital (известен още като AC-3). При него се достига до ниво, което всеки от нас е чувал или поне виждал – пет колонки – две предни (ляв и десен), централна и две задни (пак ляв и десен) съраунд колонки плюс нискочестотен говорител. Впоследствие се разработват варианти на долби и за слушалки, както и през 1999 Dolby Digital Surround EX, които освен този колонки има и заден централен съраунд канал. Познато ни още като 6.1. После идват на ред 7.1...

Компютри и платки

Машините през началото на деветдесетте – компютър 386 или 486, 8 MB RAM, 512 KB видео, 14-инчов монитор и PC говорител. А ако сте късметлия – звукова карта на Adlib, Aztek Labs или подобна фирма и колонки или слушалки. А ако сте страхотен късметлия, можеше да имате и Soundblaster 8 или 16! Осмицата и шестнадесетката след името на звуковата карта показва колко звука едновременно можеше да се чуят от колонките или слушалките ви. И то ако играта ги поддържаше (за справка: DooM има само 8, в DooM II вече станаха 16). Всяка от тези карти имаше в себе си възможност за просвирване на стерео звук през един малък жак. Някои от тях дори нямаха възможност да се ползват за просвирване на CD – просто нямаше такъв интерфейсен кабел...

Каквото и да си говорим, всичко на PC сцената настъпва с Windows и по-точно с появата на DirectX. Но дори и в неговите първи версии (Windows 95 і DirectX 5 и 6) подобренията бяха повече на тема графика. За това доста независими мозъци обмислят какво може да се направи по въпроса. И малко преди излизането на Win'98 няколко компании, между които и Intel, създават алгоритъм за пространствена визуализация на звука, наречена spetialization. Макар и не съвършена, тя дава тласък напред на звука в компютъра. Разработена като кодек и декодер, спецификацията е вградена дори и в по-късните версии на Shockwave.

Следващата стъпка направиха французите от Guillemot с пускането на серията карти Maxi Sound (Home Studio 2, Home Studio Pro 64 и тн). На тях за първи път имаше два жака, от които се вадеха две двойки колонки. За жалост тази идея не е дори добре изпълнена – дефакто това е удвоен стерео сигнал с леко забавяне на задните колонки (тип quadro ама не съвсем). Резултатът е странен и поне за мен неособено добре звучащ – имал съм Maxi Sound карта.

Лека-полека хардуерните компании като Creative и Yamaha и ESS започват да пускат звукови карти с обемен и многоканален звук. Това подтиква редмънската компания да се раздвижи. Те разработват DirectX 7 и в неговото API (Application Programming Interface, демек програмистката му част) вкарват възможност за използване на четири колони. С възможност това да става и по софтуерен и по хардуерен път. Името му е DirectSound 3D Hardware Acceleration. В първата му версия четиридесет и осем карти са сертифицирани и започва 3D революцията при звука, без да се ползва и грам от процесорното време.

Междувременно лабораториите Dolby подписват договор за ползване на техния стандарт с над тридесет производители на звукови карти. И тогава се появяват на пазара известните и използвани и досега SoundBlaster Live!, екипирани с изходи за предна, задна двойка колонки, център и събувер. После идва наред DSP (Digital Signal Processing) и EAX и накрая EAX ADVANCED HD. Имената на картите стават все по-звучни, а екстрите с тях все повече и повече... А коя е следващата стъпка, е трудно да се гадае...

-=pc.mania.yellow.pages=-

СЪВЕТИ И ИДЕИ ЗА КАРТИ И КОЛОНКИ

Преди да се решите на покупка на колонки, помислете реално. Имате ли достатъчно голяма стая? Как е разположен в нея компютърът ви? Защото повече от 2+1 колонки изискват повече място и специална подредба. Освен това големите конфигурации (4.1, 5.1, 6.1 и 7.1) изискват да имате достатъчно място зад себе си, за да разположите добре задните говорители, както и мястото, на което звукът е максимално добър, се стеснява с всеки добавен говорител. Друго, за което трябва да се мисли – дали ще ползвате максимума на тези колонки и колко често. Лично за мен най-добрата комбинация е колони 2.1 от типа Philips MMS313. Не заемат излишно място и вадят перфектен звук. Друг добър и евтин вариант е да си вържете PC-то през домашната уредба. Струва само интерфейсните кабели и малко зор да разберете как става номерът, а ви се осигурява силен и чист звук. Най-компактният вариант остават слушалките. За цена от 30-60 лева може да се намерят много приятни.

Ако все пак решите да дадете пари за колонки, имате вградена карта на дъното и я ползвате – погледнете колко колонки поддържа. Купете си евтин еквивалентен вариант (5.1 в момента е стандартът за вградено аудио). Не давайте пари за скъпи – това няма да подобри особено много звука. Причината е, че поради прекалената близост с останалите компоненти този тип карти имат доста високо ниво на шум и бръм. Максимумът пари, които си струва да дадете, е четиридесет евро. За тях може да си купите нещо от евтините Luxeon 5.1.

Ако сте със вътрешен Sound Blaster Live или подобър, вече даването на двойно повече пари е оправдано. Нещо от класа на Creative Inspire 5.1 P580 (около 60-70 долара) ще ви върши идеална работа. Покупката на Creative Inspire 5500, Philips MMS 316, Genius SW 5.1 или общо казано колони за над 200-250 лева е оправдано ако имате отделна стая за компютъра, ще ги ползвате за и гледане на DVD и слушане на музика или ако сте горд потребител на външна звукова карта. Имайки предвид цените на упоменатите продукти (само външен Sound Blaster струва около 500 лева), сигурно вече сте с Creative Inspire 5700 или GigaWorks S750 ;)

И все пак: пет пъти мисли, един път купувай!

софспрАвка®
НАЦИОНАЛНА ИНФОРМАЦИОННА СИСТЕМА
www.sofspravka.com
ИНФОРМАЦИОНЕН ГЛАСОВ ПОРТАЛ 988 40 40
0 900 12 900
0,66лв/м

Нито редакцията, нито авторът персонално носят отговорност за механични повреди, софтуерни проблеми и/или подобни вреди следствие на тази статия. Това е полезна информация, а не задължителна домашна работа за понеделник! Ако машината се ползва от няколко души, говорете с всеки поотделно дали няма нещо против всяко от долните действия.

Пролетно PC почистване

Пролетта е свързана с леки и топли дъждове, припичане на слънце, първите спрайтове, коли и соди на открито и начално разголване на мацките. Но покрай тези приятни неща има и досадности. Равновесието в природата, нали се сещате? Едно такова е чистенето вкъщи, офиса или на двора. След като се отървете от боклуците по един или друг начин, трябва да се погрижим и за любимото ни PC. Предлагам ви няколко стъпки, за да направите машината си по-тиха, чиста, бърза и стабилна. Подготовката започва с набавяне на отвертки (прави и кръстачки в поне 3-4 големини), кибритени клечки (без възпламеняващата се част), памук, препарат за почистване и меко парцалче, фино машинно масло или смазка за компютърни компоненти, контактна смес за PC, малко свободно време и търпение.

Хард почистване

Ако не се чувствате сигурен при работа с дребни компютърни компоненти, не се занимавайте с тази част, а направо прескочете на софтуерния клиринг.

1. Спрете машината. За всеки случай изключете захранващите кабели.

2. Отворете капаците на компютъра. Събрал се е доста прах, нали? Имате няколко начина за почистване. По-рискованият е да ползвате обикновена прахосмукачка (за предпочитане е да е от по-малките, кухнески модели). Но има шанс да засмучете някое чаркче, така че не го препоръчвам. По-семплият начин е издухване с помпата от колелото или с уста.

3. Приложете тази стъпка само при неприятни звуци от вентилаторите на процесора и/или видео картата. Отделете компонента с вентилатора (в случай че не виждате винтове, само го издухайте без да го махате). Свалете ръмжащата машинка (обикновено става с развинтване на 2-4 винтчета). Ако е вентилатор на процесор, може и с издърпване на лостче или пък да няма нужда от демонтаж. След като го отделите, огледайте го добре. Свалете предпазителя на перката (отново винтчета) и самата нея (при повечето модели става с леко дръпване). Почистете налепилия се прах (издухване), смажете оста много внимателно (машинно масло или смазка за компютърни компоненти), поставете пак перката, сглобете отново вентилатора и го монтирайте. Ако е вентилатор на процесор (особено AMD или оверклокнат Pentium), намажете с контактна смес.

След това пуснете PC-то и се убедете, че досадният звук е изчезнал. Ако не е, повторете тази стъпка по-внимателно. След като вентилаторите замъркат като коте на припек, затваряйте капака на компа и да минаваме напред.

4. Огледайте кутията, клавиатурата, мишката, монитора, колонките и дори масата, на която е машината. Въоръжете се с пособията за почистване и изтрийте всяка следа от мазнина, прах, мръсотия и подобни. Не мийте клавиатурата с мокро и не разглобявайте - често срещано явление е една част от клавишите да не работят след интервенцията. Спирт и памуче, без много натискане за да не изтриете маркировката на клавишите, вършат прекрасна работа. Ако все още сте с мишка с топче отворете капачето, под което се намира то, и почистете ролките и самата сачма със сух парцал или памуче. По-добре обаче я сменете с по-нов модел без топче или още по-добре без кабел. ;)

Важно е да се знае, че кинескопът на монитора НЕ СЕ ЧИСТИ със спирт и подобни смеси, както и с твърд плат или недай си боже - намачкан вестник по съвет на баба! Стъклото и покритията му лесно се драскат, а те НЯМАТ възстановяване. За целта има специални кърпички и разтвори.

Софт клийн

1. На ниво Window$, имате няколко алтернативи. Най-добрата и най-правилна е преинсталирането на системата. Ако се решите преди да започнете, запазете ВСИЧКО, което ви е необходимо.

Включително шрифтове, уолпейпъри, in- и outbox на Outlook Express (или на пощенския клиент, който ползвате), както и папки от десктопа и други дреболии от харддиск C:\. Например My Documents, My Pictures и т.н., и т.н. Убедете се, че имате под ръка програмите и игрите, които ще ви трябват за след това действие. Както и DirectX 9b, последна официална версия на Service Pack и подобни необходими програмки.

Идеалният вариант за инсталация е boot CD и форматиране по време на инсталацията. На процеса на инсталация няма да се спираме подробно - или го можете, или не го правете. Избора на версия на операционната система също оставяме на вас. Само ще споменем, че е препоръчително да се инсталира с откачен кабел от мрежова карта (при XP и 2K особено).

По-важно е да се знае порядъкът на инсталация, след като приключите с Window$. А той е следният.

1.1. Зависимост от това с какъв чипсет сте, качете пакета драйвери за дънната платка. Такива са Via 4-in-1, Intel Chipset Software Installation Utility или подобни, но специално погледнете дали поддържа ТОЧНО вашето дъно. Модела и номерацията му може да установите с програми от типа на Aida32 и SiSoft Sandra. Обикновено драйверите пристигат на CD-ROM в кутията на дънната платка.

1.2. Следващата инсталация е на Service Pack. При положение, че използвате инсталация с вграден такъв, НЕ го инсталирайте пак. Както и НЕ качвайте бета версии на SP и такива за друг езиков регион! Стават огромни мазала.

1.3. Наред идва DirectX 9b.

1.4. После са драйверите за аудио, видео, tv tuner и така нататък.

1.5. Инсталирайте антивирус. Задължително!

1.6. След това са вече геймки, програми, туикъри, визуални глезотии и прочие екстри...

2. Ако не ви се занимава с инсталации, отворете Control Panel, Add/Remove Programs и разкарайте всичко, което не ползвате. След това намерете програмките RegSupreme (за почистване на регистрите), Windows Washer (за чистене на временни файлове, хистори на браузери и подобни) и програма за дефрагментиране и поправяне грешки по харддисковете (горещо препоръчвам VoptXP и Norton Disk Doctor, но само тази част от Norton). Може да използвате и техни еквиваленти, но тези са изпитани лично и работят перфектно. Стартирайте ги в този порядък.

3. Рестартирайте компютъра.

4. Готово!

Честито! Вашето PC е с по-добър външен вид, нова или олекотена операционна система и направо лети. А пролетта навън ви очаква - покарайте скейт или байк, размотайте се из близкия парк. Пийнете кола или сода на открито, позяпайте мацките, поговорете с тях... Пък може и да ви се усмихне пролетното щастие... Кой знае? ;]

-=pc.mania.yellow.pages.team=-

От този брой започва минипоредица за разновидностите на шаха, които се оказаха в една сложна взаимовръзка, датираща от хилядолетия

Китайски шах

Xiangqi, познат още и като китайски шах, е популярен в Китай, Тайван и сред китайските общности в други страни. Играе се и във Виетнам, макар и под друго име. На пръв поглед кръглите пулове, които се ползват за игра, напомнят на таблата. Приликата обаче е само визуална, защото сложността на правилата е равностойна на тези на европейския шах.

Йероглифите за xiang qi означават "Играта на слона". Срещат се за първи път в стари текстове от 2-3 век преди Христа. Изхождайки от свободата в китайската граматика и различното тълкование на писмените знаци, xiang qi биха могли да бъдат и интерпретирани като шах на слона. Източници от 6-7 век пък назовават с подобно име настолна игра с астрологически елементи, но не могат да докажат, че става въпрос за xiangqi.

Най-старото неоспоримо доказателство е Xuanguai Lu (Tales of the obscure and peculiar) от началото на 9 век – сборник с приказки. В една от тях има описано следното сражение, което изследователите на настолните игри приемат за метафорично описание на партия xiangqi:

"Небесният Кон прескача дървото, рицарите атакуват от четирите страни, войниците се движат право напред и никога назад. И от двете страни се води бой, камъни и стрели летят навред..."

При китайския шах начертанията на дъската са формирани от десет хоризонтални и девет вертикални линии. В центъра ѝ има празно пространство, известно като "река" и два "палата" със строго фиксирани позиции. За разлика от познатия ни шах дъската за xiangqi е изчистена, без оцветяване на квадратите, тъй като те не са определящи – пуловете се местят по пресечните точки на линиите. Дъската индикира за родствена връзка със сходната индийска игра chatrang, от която някои предполагат, че xiangqi е еволюирал. Проследяването на произхода ѝ се оказва предизвикателство, поради видимо сходство с една от най-мистериозните игри в древността – liubo.

Китайският шах се играе със следните пулове:

車 **тур** (или колесница) – движи се както при европейския шах.

馬 **рицар** (или кон) – с характерното "г"-образно придвижване на европейския кон.

象 **слон** (или офицер) – диагонално придвижващ се, освен ако няма противников пул, който да го блокира. Не може да преминава реката.

士 **мандарин** (или съветник) – без аналог в европейския шах. Няма право да напуска палата и може да се движи само в една диагонална позиция.

將 **цар** (или генерал) – няма право на диагонално придвижване и не може да напуска палата. Недопустимо е двата царя да стоят един срещу друг без да има пулове, в редицата между тях.

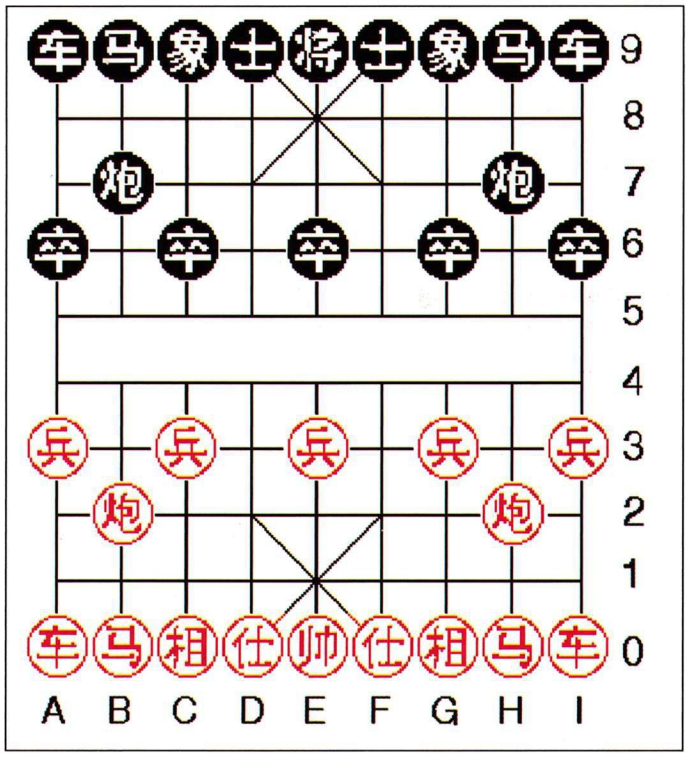
炮 **топ** – без аналог в европейския шах. Движението му се определя в зависимост от това дали е местене с вземане на противников пул или местене само за придвижване. В първия случай топът се движи като тур, а при втория той трябва да прескочи една позиция, за да вземе фигурата до нея.

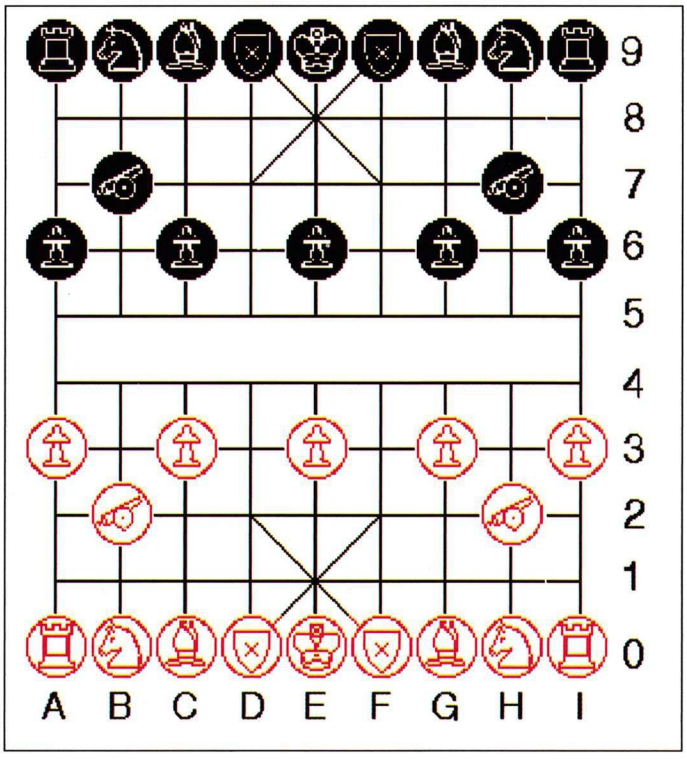
卒 **пешка** (или войник) – поведението ѝ се определя от реката. Преди нея пешката може да се придвижва само една позиция напред. Веднъж пресякла реката, тя има право да се движи също така наляво и надясно, но пак само с една позиция.

Съществуват различни модификации, базирани на xiangqi дъската и пуловете. Има вариант за трима играчи, както и за седем. Или пък т.нар. кой ще пресече реката пръв, където пуловете имат различно поведение и означение, с изключение на царя. За привържениците на европейския шах са създадени адаптации с известните на всички фигури плюс две допълнителни, разположени на черно-бяла дъска с маркировка за палатите и реката.

За on-line забавления с китайския шах вижте *http://play.chessvariants.com/coffeecc/index.php*

desi|re





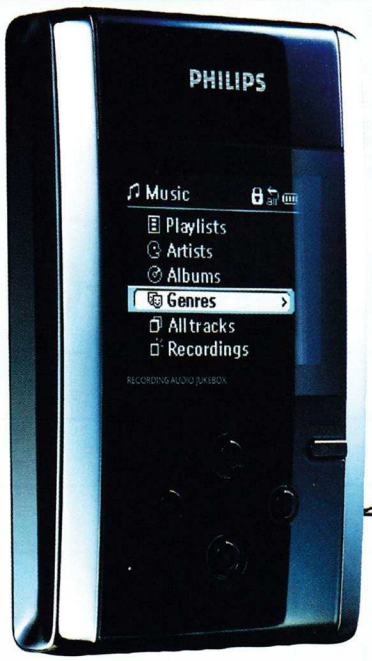
Недискретният чар на неограниченото богатство MP3

Mp3 ли? Спомням си влюбения поглед на едно мое завоевание, когато й записах касетка с актуални радио хитове. Спечелих сърцето й с аудио кабел, касетофон и шепа наточени mp3-ойки от Интернет, когато това все още не беше дамгосано за закононарушително дело. Тя не знаеше какво е mp3, но знаеше, че й харесва. Пардон, че й харесвам.

Днес мацките вече знаят. В смисъл те никога не знаят, но за mp3 не просто са чували, но и самите те от време на време подскачат от крак на крак, докато изчакват довършващия се даунлоуд на Джамилия или някоя друга актуална поп звезда. За да впечатлиш днешните жени, моята архивна конфигурация от преди повече от шест години няма да ти свърши никаква, ама никаква работа. Трябва ти mp3 плейър и то като онзи, който 50 Cent размахва в своя клип „P.I.M.P.". Ако не си го гледал, ще ти подскажа – iPod на Apple. Малък, красив, с 40 гигабайта капацитет. Имаш всичката музика на вселената, а заедно с Нея слушате в парка последния албум на еди-кой си. Естествено, наточен легално от iTunes, съмнявам се да имаш увлечение по престъпна дейност като аудиопиратството. Та затова ще иде реч в следващите две страници – за плейърите с твърд диск ми е думата, не за другото.

Philips HDD100

Philips са пионери в областта на персоналните mp3 плейъри. Техни са дискмените Expanium, които бяха първата птичка на промяната преди няколко години, доказващи, че и големите производители на електроника ще заложат на задаващата се цифрова аудиомания. HDD100 е името на модел с вграден твърд диск и капацитет от 15 гигабайта. Тежи 167 грама и е голям колкото един шоколад „Milka". Свързва се с компютъра през USB-порта. Готиното е, че освен като mp3 плейър можете да използвате новата си джаджа и като преносим твърд диск. Дисплеят е относително голям и осветен, като фърмуерът позволява разглеждане на файловете в удобна дървовидна структура. Особено подходяща играчка за скейтъри, байкъри или купонджии – стъклото е устойчиво на удар и надраскване, а корпусът е от магнезиеви сплави (т.е. много здрав). Включените в комплекта слушалки са със задоволително качество. HDD100 предлага и опцията за запис на глас през микрофон или на друг аудио източник, например радио. Ето и черешката върху тортата – записът се компресира директно в mp3. Моделът на Philips има един основен недостатък – данни могат да се прехвърлят само със специалния софтуер на Philips. Не че друго, но той сякаш нарочно забавя преноса на данни, явно като реверанс към музикалната индустрия. И все пак, HDD100 е як плейър. За около 650 лева можете да го притежавате и да се фукате навред.



Creative MuVo 2

Моделът MuVo2 е от най-новото поколение устройства на Creative Labs, който предлага удоволствие в малки габарити. MuVo 2 е в два варианта – с 1.5 и 4 гигабайта обем. На външен вид е с размерите на цигарена кутия тип плочка (онези страхотни Rothmans), тежи 92 грама и се побира в джоба на пан-

Да имаш mp3 колекция е нещо подразбиращо се. Да имаш mp3 плейър с твърд диск е въпрос на стил.

талона. Оборудван е с литиевойонна презареждаща се батерия, която по данни на производителя осигурява до 15 часа слушане на музика. Течнокристалният дисплей, даващ информация за прослушваното музикално парче във формат mp3 или wma, е осветен в синьо, така че да можете да го видите и вечер в парка например. Освен за mp3 плейър MuVo2 може да бъде използван и за пренос на данни или съхранението им – особено удобно, когато искате да копирате няколко диска на приятел, а нямате записвачка под ръка. Данните от компютъра се прехвърлят през USB. Като аксесоар можете да си купите специални слушалки с дистанционно и вграден FM тунер на цена от 70 евро. Цените му започват от 260 евро за модела с 1,5 гигабайта.

iPod

Mga. iPod на Apple е попкултурна сензация и в много по-малка степен технологично постижение. Заради шанса да се окичи с лаврите на „първия", заради смелостта на Стийв Джобс да рискува и заради сериозната маркетингова кампания iPod днес е просто Плейърът с вграден твърд диск. Предлага се в капацитети от 10 до 40 гигабайта, изглежда изкусително бял (без капчица расизъм в думите ми, той е мечта за повечето афроамериканци) и е красив. Тежи 160 грама и е дебел едва 1,5 см – знаете ли колко малко е това? Основното му предназначение е да просвирва музика от сайта за платен даунлоуд iTunes, но може да го натоварите и с mp3-ки от харда си. Наред с това ви служи и като електронен бележник, има вграден календар, игри, както и будилник за поспаливите. Хм, не исках да ви развалям удоволствието, но iPod sucks, както се казва на харлемски. Веднъж копирани файловете от PC-то, те не могат да бъдат откопирани обратно на него. Леко тъпо, нали? Естествено, ако нямате амбиции да разкарвате напред-назад няколко гигабайта данни, сигурно не би ви пукало. Но... iPod все пак има и гореописаните допълнителни фунцкии, така че да компенсират евентуалното ви разочарование. iPod е бъдещето, защото е харесан от музикалните продуценти. Продава се – 300 евро за версията с 10 гигабайта. Гъзарията струва пари, но това си го знаехте и преди.

Gigabeat G20

Gigabeat е устройство, създадено да се конкурира с iPod. То е дебело едва 1,3 см, което по-скоро трябва да се оцени като тънкост. Капацитетът му е 20 гигабайта, екранът му е осветен в популярното полярно синьо, а наред с това отсъстват повечето ограничения за копиране и пренос на данни – свързвате го и се появява като обикновен USB-преносим диск. Освен като плейър служи и като преносима памет. В България го няма, но можете да дадете при желание вашите 600 долара в САЩ от онлайн магазина www.dynamism.com.

Creative Jukebox Xtra

Jukebox Xtra не е никак малък. Дори си е голям, ако питате мен. Разполага с 60 гигабайта капацитет, оборудван е с една купчина глезотии от майсторите на звука Creative Labs, като разни именити хайтек издания го обявяват за 'mp3-Паварони на устройствата с твърд диск". 60-те гигабайта могат да бъдат използвани и за пренос на данни от друг характер. Теглото от 226 грама едва ли ще ви очарова, но все пак не е килограм, нали? Дисплеят е голям, осветен и дава полезна информация за парчето, което точно в този момент свири в ушите ви. Jukebox Xtra е оборудван и с mp3 енкодер, което означава, че можете директно да преобразувате аудиодискове в mp3, когато е включен в USB-то. Батерията му е сменяема, което е практичен детайл в тези дни на номадност и преносимост. Въобще – готина играчка за около 380 евро.

Сашо Бойчев

pisma@pcmania.bg

Здравейте! Едни казват, че изборът на писмата се свежда само до хвалебствени словоизлияния и хора, които ни харесват. Други твърдят, че не им отговаряме. Трети пък откровено мрънкат, че публикуваните писма били твърде малко. За всички тях в този брой съм подготвил пенкилера за недоволството им. Прочее, и да си малко луд, и краставици да продаваш, все до едно опира. Знам, че се сещате до кое.

Сашо Бойчев

HOW TO CRY FOR FARCRY

Първо, искам да ви кажа, че сте супер! Ама няма да се задълбочавам в похвали (които иначе заслужавате)! Та, продължавайте в същия дух! Ама те какви игри излизат – айде Unrel-а (2004) го играем, щото си е направен като хората, ама то FarCry вече определено дигна летвата (а PainKiller изобщо не е тежка). Ама нали трябва да се ъпгрейдва компа и какво става – вземам си аз FX5900XT (и процесорът ми е 1.8; 512 ДДР 333... е какво повече) и какво виждам, знаете ли... еми сигурно не знаете, ама бях доволен, докато не пуснах FarCry!!! Тази игра не знам какво иска! Просто искам да изкажа възмущение към геймдивелъпърите – да пишат игрите си като хората, щото с няколко рибки във водата и 5 пиксела повече не трябва производителността да пада така драстично... така де! Ами Unreal 2 чак сега ми върви като хората – и тя лакома, пък UT2004 е два пъти по-изпипана в детайли и върви по-хубаво и на по-слаби машини (из Наръчник на геймъра – PC Mania)! Ако Doom 3 е като FarCry (може би създателите са имали предвид, че когато геймърите си пуснат играта, ще започнат да плачат и виковете им ще се чуят надалече, чак на тайните острови, на които се развива действието), не знам накъде върви геймърския свят... Май пак ще ъпгрейдвам...

Иван Иванов
whisp3r@abv.bg

Мда. По специализираните форуми пише, че FarCry насича на 2,6-гигахерцови машини с 1 гигабайт оперативна памет. Описаният от Иван проблем е жестоката реалност на този сегмент от забавлението още от създаването му – винаги, ама абсолютно винаги ще има игра, която ще навлажнява очите ти. От една страна, защото е Играта и защото ти е кеф. От друга, защото ти е мъка как пак ще трябва да хвърляш долари и евра в щайгата. Освен че трябва да обясниш на родителското тяло как тези 500 до 1000 долара ще направят машината много по-бърза отпреди – толкова бърза, че миничките на майка ти ще се отварят и затварят от само себе си. Прочее, това също е отколешен проблем. Сещай се, Иване. След видеото е ред на нов процесор, може би?

ЛУДНИЦА

Здравейте "маниаци по викане на котки"!

Все още се чудя дали заслужавате, може би трябва да се обърна само към Сашко, който отговаря на писмата, но то неговото е заразно, та може и вие да намерите нещо полезно в съветите ми по-надолу. Така или иначе има два варианта: или няма да го прочетете, или така ще се засегнете, че просто няма да имате сили да продължите. Макар че винаги има и изключения! Вие сте свикнали на такива писма, вече сте "обрулени" от живота и сте истински стоици! Хуу фе!

Като за начало искам да попитам дали в редакцията са останали хора или всички сте марсианци и се кефите на водата? И след това искам да ви дам няколко съвета. Мисля, че много време мина и крайно време е вече да посетите бялата сграда (е може и шарена да е, но това общоприетото правило) наречена "психиатрия". Тъй като няма шанс да имате чак толкова акъл, че да се сетите сами какво да направите. Предполага се, че вече имате личен лекар. Отивате при него с молба да не ви задава въпроси (едва ли ще можете да отговорите), да ви даде талон за хоспитализация (не е точно "направление") и да се насочите към близката психиатрия. Вътре ще ви посрещнат много топличко едни чичковци (може би и лелки) с бели престилки. Внимавайте и се респектирайте от тези със стетоскопите (т.нар. слушалки) – те са Чичо Доктор (еее, може и хмм, как звучи по-добре, Леля Доктор, Кака Доктор, абе няма значение, те няма да ви се обидят, както и да ги наречете, но все пак внимавайте). Сигурно ще ви сложат една хубавичка бяла "ризка" и ще ви... не се плашете... завържат ръцете. Просто си представете, че гушкате любимото си плюшено мече и по-лесно ще го преживеете. Но в никакъв случай, че сте на мястото на "героя" от GTA или пък Postal и т.н. Също така не се и надявайте, че сте "ръбат учен" и контратерористите ще дойдат да ви спасят максимум до 5 минути. Уви :) това е реалният живот... каквото и да ви правят – инжекции, скенер на мозъка, рентген, трахеотомия, торакотомия... за да не получите брадикардия или по-скоро тахикардия, стойте мирно и слушкайте чичковците и лелките, мили момченца... и момиченце (или са повече? или няма въобще, щото до вас такива прекрасни създания не виреят)!

Както и да е, не мога да знам как ще протече лечението Ви... и колко време ще продължи! Все пак има надежда да ви пуснат на "свобода", най-вероятно ще ви изпишат лекарства... аз лично смятам, че ще е "Транксен" или нещо по-силно. Останалото оставам на вашето въображение и се надявам да се поучите от съветите които са в контекста и извън него.

Бързам да уточня за тези "умковци", които ще кажат "Ти да не си бил там, та да знаеш всичко това?" – Може би за ваше съжаление – не! Но прекалено много страдащи редактори съм видял и следя отдавна (макар и нередовно, но промени към по-добро няма) "заболяването" на "PC Mania". И за тяхно добро съм се консултирал с хора навътре в нещата.

И тъй като едва ли ще публикувате писмото ми (ех, това его), аз и не държа, но може да отговорите на темата във форума "Съвети от freezetyler..." в Общия форум. И не мога да се въздържа от последния (най-ценен) съвет: Уважавайте феновете си! Все пак те са ви заплатката. Без фенове – няма рекламодатели. Без рекламодатели и фенове – няма парички. Без парички – няма дори и банички и бозички! (макар че бозата ще е винаги голяма).

Ваш пазител и съветник: FreezeTyler
freezetyler@abv.bg

Обадиха се от болницата. Благодариха ни, че сме те изслушали. Също така казаха, че ще ти увеличат транксена.

LOST IN TRANSLATION

Здравейте!

Извинявам се, че ви занимавам с тъпотии, но по принцип много мразя нека-

дърните преводи на заглавия!!! HALF-LIFE не означава половин живот (може би двете думи поотделно могат да се преведат така)... на български език се превежда полуразпад... Това идва от ядрения разпад на елементите... т.е. времето за полуразпад е времето, за което от едно количество радиоактивно вещество ще остане половината... ако се интересувате от повече, ще ви дам и книжки :)

Теодора
teodora@vintech.bg

По една случайност аз съм виновният. И аз не харесвам некадърните преводи (напоследък на субтитри – като не могат да превеждат, за какво се захващат изобщо без хора, но нейсе). Както е казал професионалният преводач-шегобиец – преводът е като жената: когато е хубав, не е верен, когато е верен, не е хубав.

СПОМЕНИ СПОМЕНИ

Напоследък излизат от некадърни понекадърни игри. И не знам защо, това започва да ме дразни изключително много. Гледам аз на десктопа Unreal 2004, Neverwinter Nights, WarCraft TFT, Heroes 3, SC:BW...

Все игри, които се броят за качествени. Не знам как е при вас, но всички те започнаха да ми омръзват, с изключение на последните две. Все нещо кат ми писне от новите "хитове" цъквам един брутален BW със 7 компа на меле и след около час всичко ми минава. Или пък един двуили тридневен Heroes ми оправя настроението. Програмирането също, но... нали все пак говоря за игри!

Като цяло игрите, които излизат, не са лоши и са повече от увлекателни, но за ден-два, максимум седмица. След това всичко ти писва. А спомняте ли си вълненията си при първите срещи с компютърните игри? Тогава без да превъртиш една игра поне два-три пъти, без да правиш нищо друго освен ядене/пиене/ходене до тоалетна, бе нечувано и немислимо.

Спомням си преди около три-четири години пуснахте един извънреден брой – тогава май се случваше честичко – с 2 диска. Та на единия от тях се намираха две повече от култови игри – простички като същество, но брилянтни като изпълнение и гениални като цяло – Super Mario (о, мое мило Nintendo, какви сладки спомени имам от теб! :)) и Dink Smallwood – те са нагледен урок относно това как трябва да се правят компютърни или игри въобще.

Та молбата ми е да пускате редовно статии с образователна цел. Както в доброто старо време. Това е, защото вече започвам наистина да се дразня, когато видя някой прохождащ "геймър", който ми се прави на много важен -"днис нпрайх 99999 фръгъ нъ контрата. Ъмъ нъпрау ги рзбих тиа. Въубщи ни мъ убиъхъ сам дет там имше 1 скъпън хакер дет нпрай 9999999 фръгъ – съму 9999 пувичи ут мени, инъче ъку ни биши с тиа скъпъни хъкове шах дъ гу бия... Мъ кво е тва "друга игра" – ти си тап чи ни играйш нъ кънтъръ... Мъ квуй тва "геймърска култура", чай ти з къв с мслиш бе... Я заеби товъ Baldur's Gate, дъ гу духъ туй ти каам. Що дъ пробвам бе, ти з мноу вжен л съ мслиш?? Ъри тъ видим нъ кънтъръ...".Общо взето това е. Най-малкото дразнещо е някакъв си дето едвам го виждаш, че се вдига от земята, да ти казва как стават нещата... Просто трябва на прохождащите да им се обяснят някои неща за класиките, че да разберат що е добро и що не струва. Не говоря за втълпяване, а за информация. Само с жалката мижава страничка "ретро" просто не става... Най-малко заглавието – трябва да се смени на "класики в жанра", да речем. Или пък да се включат игри като Super Mario, Golden Axe, Vikings и т.н. Не е лоша идеята освен томовете с правила и списъци за D&D (която впрочем доста ми харесва), които биха меко казано "отблъснали" прохождащия геймър, да се включат например статии за книгите игри – спортните серии, Кървав Меч, Маската, Тъмната страна на Земята, трилогията Шангри Ла и т.н.

Е, това е от мен засега. Надявам се да ми отговорите и ако сте съгласни с мен, да направите промените, които ви предложих. Чао за сега!

Dilyan Rusev
bloodrager@abv.bg

Не знам защо се смееш на младежа с Counter-Strike и в някаква степен (огромна степен) дори му се подиграваш. Ти правиш абсолютно същото като него – играеш си на BroodWar и вселената ти е подредена. Хубави игри винаги има и ще има. Това че се страхуваш да опиташ нещо ново, сигурно е временно. Но е крайно време да смениш. Играта, имам предвид.

ВЪТРЕШНИ КАЧЕСТВА

Здравейте, PC Mania

Като ваш голям фен и собственик на 65 от досега излезлите 72 ваши списания се чувствам длъжен да ви кажа, че напоследък по вестникарските будки става голяма

гавра с вашите списания! Сега например отивам аз да си купя новия ви брой и ми го продават разпечатан и без плакат. След като се карах половин час с вестникаря, той ми даде плаката (преди това ми викаше, че нямало плакат). След като се развиках доста, онзи ми го даде. Мисълта ми е не може ли някак да направите така, че да не ги разпечатват. Защото самите списания се цапат избледняват като минат 5 човека "само да го видят" цялото става на пръсти и изобщо... ГАВРА отвсякъде! Много пъти ми се е случвало да ми продадат неопаковано разпечатано списание. Даже съм виждал и дисковете да ги вадят и после пак да си ги слагат. Тва просто ... не знам как да коментирам.

Ако можете, направете нещо по въпроса!

Пламен
plamen_patr@yahoo.com

Това не е гавра – това е страстта на феновете. От една страна, той, продавачът, който иска да запази плаката за себе си, от друга ти, читателят, който за нищо на света не иска да се лиши от Плаката – онова сияещо петно култура в твоята стая. Чутовно – както и да го погледнеш. Мисля да не се намесваме. :)

ВЧЕРА В ДЕТСКАТА ГРАДИНА (CYBER-KICK REMIX)

Вчера в детската градина
спам-а тръшна двама-трима.
Две дечица пък от снощи
нямат лични пощи.

Оня ден пък CIH намина,
тръшна май че двайсетина.
Дисковете като нови –
празни до основи.

На Иванчо за играчка
Дядо Мраз дарил търсачка:
бързо диска тя му рови,
файлчетата трови.

Днес пък сървъра пострада,
няма си той веч преграда,
sysadmin-а до обяд
оптиката ряза с яд.

Гаден хакер се промъкна,
всичките пароли смъкна.
А сега, деца, кажете,
де са часовете?

На admin-а му се спи,
файл копирал в ftp
кредитните карти всички.
На ви с'я парички!

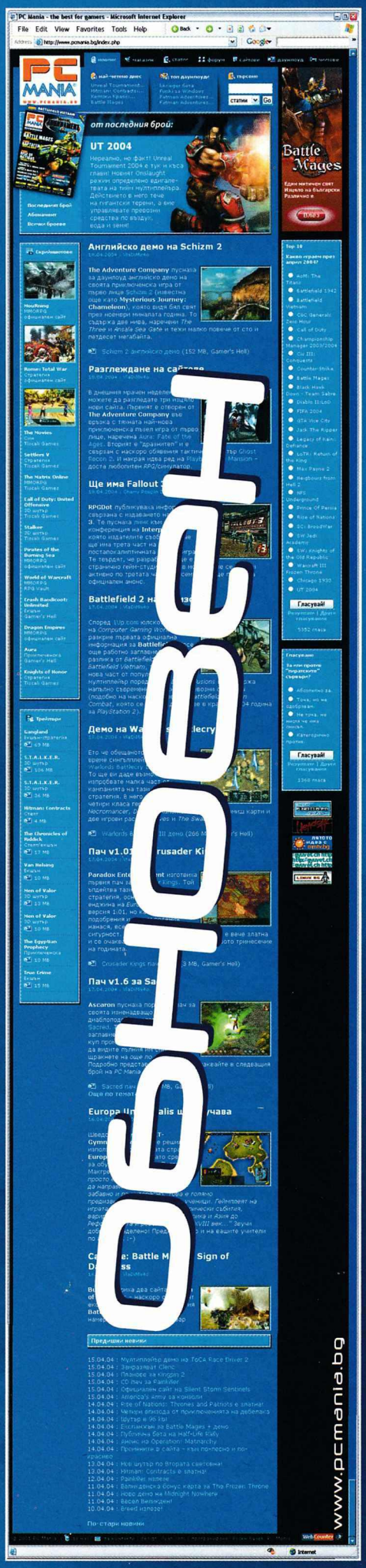
Над смълчаните полета
пеят траурни звънчета.
Младо хакерче намина,
сървъра съвсем почина.

Две дечица с бодри песни
в къщи хъба си отнесли.
Т'ва админа го не схвана,
свърши кабела от LAN-а.

Кабела го гръм удари,
всички в нета ни завари,
дъно няма, платки, RAM:
всичко свърши се дотам.

Георги Тотев
totev-junior@top.bg

Нямаш припев. Иначе – cool.



PC MANIA TOP 10

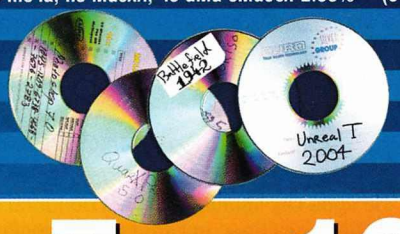
Какво играем през април?

1. UT 2004	10.41 % (532)
2. WarCraft III Frozen Throne	10.09 % (516)
3. SC: BroodWar	9.66 % (494)
4. NFS Underground	9.10 % (465)
5. SW: Knights of the Old Republic	5.07 % (259)
6. Counter-Strike	4.60 % (235)
7. LoTR: Return of the King	4.54 % (232)
8. Diablo II:LoD	4.26 % (218)
9. FIFA 2004	4.11 % (210)
10. GTA Vice City	4.07 % (208)

АНКЕТА

За или против "пиратските" сървъри?

Абсолютно за	82.13% (1066)
Точа, но не одобрявам	10.55% (137)
Категорично против	4.93% (64)
Не точа, не мисля, че има смисъл	2.39% (31)



PC Mania Top 10

Преди да погледнем към резултатите от тазмесечната надпревара в класациите, искам първо да поздравя вас и нас с новия дизайн на www.pcmania.bg! Заради него или поради друга причина през този месец активността на желаещите да оставят своя глас беше чутовно по-висока в сравнение с предишните месеци, което, от своя страна, накара долната челюст на колумниста да се вее от учудване над клавиатурата. По този начин се създават предпоставки за грешки, съгласете се, така че продължавайте все така да гласувате – желанието ни е това да стане практика, а изненада да има, само когато следващия път се окаже, че пак е дошъл краят на месеца и е време за следващото нощтурно по темата.

Прочее, след краткото интро е време и за другите добри новини – имаме си нов водач!! Както си му е редът за един истински лидер, Unreal 2004 издуха подгласниците си назад и доказа потенциала си. Втори остана WarCraft III: Frozen Throne. Лично аз бих оценил второто му място като стратегическо отстъпление от върха, за да остави конкуренцията да се "наиграе", докато играчите в крайна сметка се завърнат при най-Любимото си и отново стиснат с пръсти мишката си в малко по-различна битка за слава и кеф. Трети е BroodWar и сигурно знаете защо – защото старите муцуни в момента се излюпват от нафталина. Следващото лято ще има избори – познайте кой следващото лято пак ще бъде първи в чарта ни. Дедовото, разбира се.

Четвърти е доскорошният отличник, който май май почна да пуска огнени пламъчета от прегрелите спирачни дискове. След толкова много каране е съвсем естествено да ти поотиде профилът на гумите, не смятате ли? NFS в момента смяна на летни гуми, така че съвсем резонно би било завръщането му в битката за върха и задминаването с повече от обиколка на всички други аспиранти за първото място.

Местата от пето до десето отстояват сериозно от първите. Най-близо до тях е SW: Knights of the Old Republic, който изпреварва с относително малко добрия стар Counter-Strike. Още по-малко пък (три гласа) не достигна на Return of the King да измести добрия стар C-S малко по-назад. Нейсе, терористите така или иначе в момента се котират повече от орките.

Нещо става там долу в дънджъните на Diablo. Необичайно слабо е желанието на диаболистите да подкрепят своя любимец, като те му отреждат осмото място. Да не би да ви писна да кълцате наред или просто това е временно разкършване на пръстите за предстоящата битка? Кризата в „Левски", „Реал", „Арсенал" и „Милан" пък накара феновете им да се захванат с FIFA 2004 и да покажат как точно трябва да играят тия лигльовци. Прочее, за феновете на „Левски" е полезна умната мисъл на един мъдър човек – „Едно е да можеш, друго да искаш, а трето и четвърто да го постигнеш". Например, едно е да искаш да си девети, друго е да можеш да си само десети, а съвсем друго нещо е да разправяш за аспирации към върха. Става дума за GTA: Vice City.

За или против "пиратските" сървъри?

Попитахме ви какво смятате за т.нар. free-сървъри, около които през последните два месеца се разрази силна медийна полемика, летяха заплахи и забрани, а едни хора си „спираха" взаимно кранчетата. Оказа се, че абсолютното мнозинство от читателите на PC Mania нямат нищо против да използват услугите на безплатния хостинг, като категорично застават зад възможността за свободен трафик на данни. Нищо, че трафикът е предимно пиратски, нищо, че се състои най-вече и основно от открадната интелектуална собственост. В този смисъл тезата, която можем да формулираме, е за вината. Кой е лудият – този, който яде зелника, или този който му го дава? И всяка полемика за интелектуалното пиратство ще бъде словоблудно празнословие, щом „некои" хора не могат принципно да решат как да постъпят, чисто принципно. А докато нещата стоят по този начин – естествено, че за!

За и относно гласуването на www.pcmania.bg през следващия месец. Че как иначе?!

Цени за абонамент

	без диск	с дискове
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819
- Online - www.pcmania.bg

Online? Как?

Много е просто. Ако живеете в: Асеновград, Благоевград, Бобовдол, Бургас, Варна, Велико Търново, Видин, Габрово, Дупница, Карнобат, Кюстендил, Ловеч, Любимец, Монтана, Пловдив, Русе, Свиленград, София, Стара Загора, Троян, Харманли или Хасково, просто попълнете формата и натиснете бутона "Изпращане на заявката". При вас ще дойде специален куриер и ще ви абонира.
Нямате нужда от кредитни карти, без банкови сметки и бюрокрация.
В цената на абонамента са включени всички транспортни разходи и са тези, които виждате горе. Нито стотинка повече.

Отново за цените

Всички цени, различни от дадените горе, не са съгласувани с редакцията. Напомяме, че 1 годишният абонамент с дискове е:

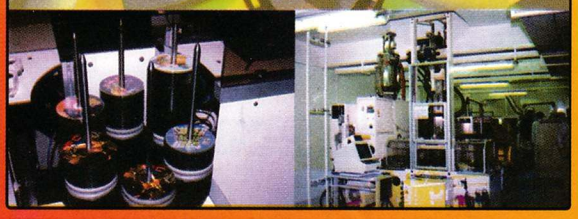
42 лв

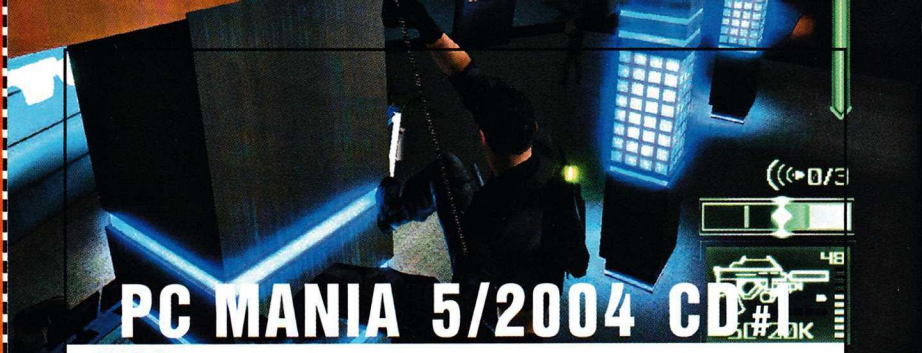
А като се абонирате, не само спестявате пари, но и получавате PC Mania директно в къщи. Сигурни сме, че в България няма по-изгоден абонамент за компютърно или геймърско списание с два диска.

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА НОВАТА ЛИНИЯ С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА

CHSL - БЪЛГАРИЯ

София, кв. Бояна, ул. Кумата №81
тел: 967 29 32 факс: 967 33 90
минимално количество 500 бр.





PC MANIA 5/2004 CD#1

ИГРИ

DoveZ - Arcade
Midnight Nowhere - Adventure
Dark Horizons: Lore - 3D Action
Splinter Cell: Pandora Tomorrow - 3D Shooter
Beats of Rage - Arcade (Цяла игра!)

ЕКСТРИ

Карти за Far Cry
Нови драйвери за NVIDIA

ПРОГРАМИ

602 PC Suite 4.0 - Безплатен офис пакет, съвместим файлове от Word and Excel. ОС: Windows (all) Лиценз: Freeware
Ashampoo CD Recording Suite 4.0 - Удобна програма за запис на дискове. ОС: Windows 95/98/Me/2000/XP Лиценз: Shareware
AntiVir Personal Edition 6.25.00.10 - Антивирусна прогарама, безплатна за домашни потребители. ОС: Windows 95/98/Me/2000/XP Лиценз: Freeware
BootSkin 1.03 - Променя картинката при стартиране на Windows XP. ОС: Windows XP Лиценз: Freeware
Download Accelerator Plus 7.1 - Програма за теглене на файлове от интернет. ОС: Windows (all) Лиценз: Freeware
FlashGet 1.6 - Още една популярна програма за теглене на файлове от интернет. Increase your downloading speed by splitting files into smaller parts. ОС: Windows (all). Лиценз: Shareware

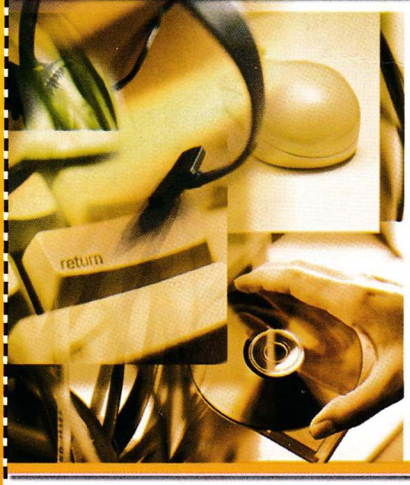
GRAMIS
компютърни игри на български

Станете могъщ магьосник и започнете дългата битка със злото в митичния свят на Battle Mages

Печелившите от предишния брой:

1. Христо Илиев	Кърджали
2. Любен Четирски	Кюстендил
3. Здравка Колева	Нова Загора
4. Митко Митев	София
5. Даниел Николов	Сливен
6. Велисвав Войков	Русе
7. Ивайло Манахилов	Хасково
8. Димитър Кабамитов	Пловдив
9. Борис Михайлов	София
10. Преслав Герчев	Варна
11. Ростислав Маринов	Русе

CLUB INFERNO



Заповядайте в обновения клуб Инферно!

www.club-inferno.com

Всеки ден - до 16ч. 50% намаление!

ОЧАКВАЙТЕ НОВИ ИЗНЕНАДИ от клуб ИНФЕРНО!

PC MANIA 5/2004 CD#2

ПРОГРАМИ

Winamp 5.03 - Най-популярния MP3 и медиа плейър. ОС: Windows (all) Лиценз: Freeware
WebFerret Free 5 - Бърз достъп до много интернет търсачки. ОС: Windows (all) Лиценз: Freeware
JetAudio Basic 6.0.3.4331 - Медиа плейър, конвертор и т.н. ОС: Windows (all) Лиценз: Freeware
Slim Browser 3.95 - Надстройка на Internet Explorer, удобна за работа с много страници едновременно. ОС: Windows (all) Лиценз: Freeware
TuneUp Utilities 2004 - Оптимизира производителноста и донастройва вашата система. ОС: Windows (all) Лиценз: Shareware

ИГРИ

TOCA Race Driver 2 - Racing
Spartan - Strategy
War Times - RTS

ТРЕЙЛЪРИ

S.T.A.L.K.E.R.
Driv3r
Battle Mages

Може да си изрежете обложка за диска!

1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – Fair Strike! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

RC, CARS, АНТАНТАТА, SPACE RANGERS, STEAMLAND, HARD TRUCK, MARCH!, ECHELON:WW, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM

Първото изречение на играта .....е:
.....
.....
.....

Купих си играта от (кой магазин или друго място):
.....
.....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката: .....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес:
София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят.
Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.

Спечелете с GRAMIS

CLUB INFERNO

ТАЛОН

Изрежи талона.
Ела в клуб Инферно.
Вземи своята клубна карта.
Играй с 10% намаление.

София, Младост 1, Пазара
Търговски Комплекс „РЕЯ"
тел. 02/ 974 38 91
IRC:#inf,Unibg.org
www.club-inferno.com

Ела в клуб Инферно!

PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 5 (73) МАЙ 2004

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Димитър Трифонов
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Радослав "Роро" Кавалджиев
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат
Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИГИТРОЗ И СИЕ 032/ 630-642

Age of Mythology	99,50 лв
Aliens vs Predator	19,95 лв
Alien vs. Predator 2	24,00 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	29,95 лв
Anno 1503: The New World	49,95 лв
Armed and Dangerous	77,00 лв
Battlefeld 1942	69,95 лв
Battlefeld 1942: Road to Rome	44,00 лв
Battlefeld 1942 Deluxe	99,50 лв
Battlefeld 1942: Secret Weapons of WWII	44,00 лв
НОВО Battlefield: Vietnam	69,95 лв
BloodRayne	69,95 лв
НОВО Breed	69,95 лв
C&C Generals	69,95 лв
C&C Generals: Zero Hour	39,95 лв
C&C Red Alert Classic	9,95 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	29,95 лв
C&C Red Alert 2	24,00 лв
C&C Renegade	49,95 лв
Casino Empire	69,95 лв
Call of Duty	77,00 лв
Celtic Kings	29,95 лв
Celebrity Deathmach	77,00 лв
Civilization III + Play The World	69,95 лв
Colin McRae Rally 3	69,95 лв
Colin McRae Rally 04	69,95 лв
Comanche 4	19,95 лв
Contract J.A.C.K.	59,95 лв
НОВО **Cossacs: Back to war**	29,95 лв
НОВО **Counter-Strike: Condition Zero**	77,00 лв
Curse of Monkey Island, The	29,95 лв
Delta Force 2	12,00 лв
Delta Force: Task Force Dagger	24,00 лв
Delta Force 3: Land Warriot	19,95 лв
Delta Force: Black Hawk Down	44,00 лв
Delta Force: Black Hawk Down: Team Sabre	39,95 лв
Diablo 2	54,00 лв
Diablo 2 Lord of Destruction	44,00 лв
Die Hard: Nakatomi Plazza	24,00 лв
Dino Crisis 2	29,95 лв
НОВО Disney's Dinosaur	19,95 лв
НОВО Disney's Donald Duck Quack Attack	19,95 лв
НОВО Disney's Extremely Goofy Skateboarding	19,95 лв
НОВО Disney's Jungle Book	19,95 лв
НОВО Disney's Tarzan	19,95 лв
Dredd vs Death	69,95 лв
Empire Earth (на български език)	39,95 лв
Empire Earth: The Art of Conquest	44,00 лв
Empires: Dawn of the modern world	77,00 лв
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	69,95 лв
Enter the Matrix	77,00 лв
Escape from Monkey Island	29,95 лв
FIFA 2003	24,00 лв
FIFA 2004	77,00 лв
Freedom Fighters	77,00 лв
F1 Challange '99-'02	77,00 лв
Gabriel Knight 3	19,95 лв
Global Operations	59,95 лв
Grim Fandango	29,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв
GTA Vice City	77,00 лв
Gunman Chronicles	24,00 лв
HalfLife Generation 3 (Counter-Strike, Half-Life, OpFor, Blue Shift)	73,00 лв
Harry Potter and the Chamber of Secrets	49,95 лв
Harry Potter and the Philosopher's Stone	19,95 лв
Harry Potter: Quiddich World Cup	49,95 лв
Heroes IV: Winds of War	49,95 лв
Homeworld 2	69,95 лв
Hulk	69,95 лв
IGI 2	69,95 лв
IL-2 Shturmovik	44,00 лв
Indiana Jones & the Emperor's Tomb	77,00 лв
IndyCar Series	69,95 лв
ISS 3	59,95 лв
James Bond 007: Nightfire	24,00 лв
Jurassic Park: Operation Genesis	19,95 лв
Картаген	29,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter	29,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets	29,95 лв
Mace Griffin Bounty Hunter	69,95 лв
Mafia	77,00 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault	69,95 лв
Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	44,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough	44,00 лв
НОВО Medal of Honor: Allied Assault DELUXE	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault WarChest	99,50 лв
Metal Gear Solid 2 Substance	59,95 лв
Midtown Madness 2	99,50 лв
Morrowind	77,00 лв
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
NASCAR 2003	49,95 лв
NWN: Hordes of the Underdark	44,00 лв
NFS 4: Road Challenge	19,95 лв
NFS 5: Porsche 2000	39,95 лв
NFS 6: Hot Pursuit 2	49,95 лв
NFS 7: Underground	77,00 лв
NHL 2003	77,00 лв
NHL 2004	77,00 лв
No One Lives Forever 2	19,95 лв
Operation Flashpoint GOLD	39,95 лв
Prisoner of War	59,95 лв
Rainbow Six: Raven Shield	69,95 лв
Railroad Tycoon III	77,00 лв
Rayman 3 (+подарък: джойнаг)	63,00 лв
RC Cars	19,90 лв
Schizm	39,95 лв
Shogun: The Mongol Invasion	39,95 лв
Secret Weapons over Normandy	77,00 лв
Shadow of Memories	59,95 лв
Silent Hill 2 Director's Cut	59,95 лв
Silent Hill 3	59,95 лв
SimCity 4	69,95 лв
Sim City 4 Deluxe	77,00 лв
SimCity 4: Rush Hour	49,95 лв
Serious Sam Gold	69,95 лв
Solider of Fortune II Gold	59,95 лв
Splinter Cell	69,95 лв
StarCraft + Brood War	34,00 лв
Star Trek Voyager: Elite Force 2	77,00 лв
Star Wars: Dark Forces 2 + Mysteries of the Sith	29,95 лв
Star Wars: Episode I Racer	29,95 лв
Star Wars: Jedi Academy	77,00 лв
Star Wars: The Phantom Menace	29,95 лв
Star Wars: Knights of the Old Republic	77,00 лв
Star Wars: Rogue Squadron	29,95 лв
Star Wars: X-Wing Alliance	29,95 лв
Star Wars: Galactic Battlegrounds + Clone Campaigns	44,00 лв
Stronghold: Crusader	77,00 лв
Stronghold Deluxe	59,95 лв
Sudden Strike 2	49,95 лв
SWAT 3 Elite Edition	19,95 лв
The Hobbit	49,95 лв
The Lord of the Rings: The Return of the King	69,95 лв
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	19,95 лв
The Lord of the Rings: War of the Ring	69,95 лв
The Thing	24,00 лв
The Sims: Double Deluxe (Съдържа: The Sims™, The Simsc™ Livin' It Up, The Sims™ House Party, The Sims™ Creator	59,95 лв
The Sims: House party	39,95 лв
The Sims: Hot Date	39,95 лв
The Sims Deluxe	39,95 лв
The Sims: Makin' Magic	39,95 лв
The Sims: Unleashed	39,95 лв
The Sims: On Holiday	39,95 лв
The Sims: Superstar	39,95 лв
The Temple of Elemental Evil	69,95 лв
TOCA Race Driver	69,95 лв
Total Club Manager 2004	77,00 лв
Tropico 2: Pirate Cove	59,95 лв
Tropico Gold	59,95 лв
Tzar	9,95 лв
Unreal 2	44,00 лв
Unreal Tournament 2003	54,00 лв
Unreal Tournament 2004	77,00 лв
Vietcong	77,00 лв
Vietcong: Fist Alpha	59,95 лв
WarCraft III	69,95 лв
Warcraft III The Frozen Throne	59,95 лв
Warlords Battlecry II	34,00 лв

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

Heroes IV	19,95 лв
Heroes IV: The Gathering Storm	19,95 лв

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE

Идва дългоочакваното продължение на хита Delta Force – Black Hawk Down. В Team Sabre са включени два нови сингъл-плейър кампании, пренасящи ви в непроходимата колумбийска джунгла и близо до петролните кладенци на Иран. С подобрения си мулти-плейър режим, включващ използването на нови превозни средства, оръжия и над 30 карти, ще се забавлявате с приятели и непознати от цял свят

39,95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Номер едно екшън игра за всички времена се завръща с продължението Condition Zero. Не изискващ оригинална версия на Counter Strike любимия на всички шутър вече предлага и дългоочакваният режим на самостоятелна игра. Това е едно чудесно предложение за тези, които не се чувстват готови за битките в мрежата и искат да натрупат малко допълнителен опит.

77,00 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

UNREAL TOURNAMENT 2004

Дългоочакваното продължение е вече тук. Допълнителни режими, карти, модове, оръжия, същества и герои. Но най-интересното ще е използването на напълно контролируеми наземни, въздушни и космически превозни средства. Като допълнение играта включва всичко от Unreal Tournament 2003, както и от двете безплатни бонус допълнения от Digital Extremes и Epic Games.

77,00 лв.

КЕЛТСКИ КРАЛЕ: КАРТАГЕН

Отново изцяло на български, продължението на играта Келтски крале – Картаген ще зарадва любителите както на стратегиите в реално време, така и на класическите РПГ-та. Играта проследява действията по време на трите Пунически войни между Рим и Картаген. Поемете ролята на Ханибал в похода му през Алпите, или доминирайте с могъщата Римска империя. Две нови нации, две нови кампании, нови земи, герои, бойни единици и музика – всичко това очаквайте в Келтски крале – Картаген.

29,95 лв.

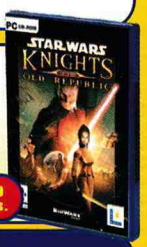
ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

ARMED & DANGEROUS

Поемете банда въоръжени бунтовници – робот, луд, кортица и криминален бос. Поставете ги в една фантастична реалност. След това им дайте невъзможна мисия – да направят най-големия обир и то по време на война. Единственото, което трябва да направите е да минете през подли противници, огромни бойни машини и армия от психясали роботи. Но няма страшно – след около 12 000 куршума победата ви е в кърпа вързана.

77,00 лв.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



Ако искате да разберете какво се е случило 4000 години преди действията познати ни от филмите на Джордж Лукас, то единствения начин е да имате играта Star Wars: Knights of the Old Republic в колекцията си. Последното заглавие от поредицата Star Wars ни прехвърля в годините на нарастващия конфликт между Джедаи и Ситски Лордове. Вашите действия ще предопределят изхода на междузвездните войни – и вашата съдба на Джедай.

77,00 лв.

Colin McRae Rally 04

В Colin McRae Rally 04 контролът е изцяло във вас – изберете повече от 20 автомобила, 39 различни терена и 19 типа гуми. Режимите включват Шампионат за коли с 2 и 4 задвижващи колела, Рали, Етап, Шампионат Група Б с класически мощни автомобили, а за професионалистите – Шампионат Експерт, изискващ да покажете най-висок професионализъм.

69,95 лв.

BATTLEFIELD VIETNAM

Добре Дошли във Виетнам. А взехте ли си М-16 и ръчните гранати? Ако сте си забравили няма страшно. Ще имате възможност да застанете зад някои от картечниците на многото превозни средства в играта – танкове, лодки, хеликоптери и да раздадете правосъдие. С много сингъл- и мултиплейър мисии, страхотен саундтрак, графични ефекти и избор за игра от двете страни на барикадата.

69,95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

Neverwinter nights: Hordes of the Underdark

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark включва нова сингъл плейър кампания, развиваща се в познатия ви от преди град Waterdeep. Hordes of the Underdark значително разширява света на Neverwinter Nights, особено с прибавянето на Epic Level, където героите ще могат да напредват до 40-то ниво. Освен това са включени и нови престижни класове, дузина нови умения, оръжия и магии, както и доста нови същества.

44,00 лв.

LORDS OF THE REALM III

Стратегията в реално време Lords III се завръща с нова сила. Във това средновековно приключение ще видите автентични замъци, тяхното превземане, малко политика, малко религия и много победоносни походи. Дали вашият феодален лорд ще успее да стане крал на средните векове зависи само от вашите стратегически решения.

69,95 лв.

BREED

С възможност за избор на гледна точка от първо или трето лице Breed ви пренася в света на научната фантастика с много пространство за изследване, много оръжия и превозни средства за използване и възможност за игра както на Земята така и в космоса. Вашата цел е една единствена: да спрете инвазията на Breed и да предотвратите унищожаването на човешката раса.

69,95 лв.

COSSACS: BACK TO WAR

В това интересно допълнение ще откриете 100 нови мисии в режим на самостоятелна игра. Освен това имате нови нации и нови единици. Двете нови нации са Швейцария и Унгария, всяка съдържаща 20 изцяло нови сгради и 4 нови единици. А допълнителните единици са за нациите на Турците и Алжирците – това са известните Бедуини. Освен това играта поддържа и над 8000 единици на една карта.

29,95 лв.

WWW.PULSAR.BG

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК) бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ - ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД - ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; Магазин Office Express - бул. Цариградско шосе 135; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; бул. 8-ми Приморски полк (срещу стадион Черно море) - тел. (052) 300 558, (052) 300 660; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН]** Плевен Стайл - тел. (064) 800 533; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Дойран 17, тел. (082) 272 009; Атлас-К - ул. Добруджа 5, тел. (082) 222 027; **[БУРГАС]** Онтайм ЕООД - тел. (056) 803 505; **[ДИМИТРОВГРАД]** ДНД Димитър Димитров ЕТ, ул. Иван Вазов 12, тел. (0391) 635 26, 098 516 915; **[ДОБРИЧ]** магазин PC SHOP - тел. (058) 46 202; **[СТАРА ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, (042) 42 184; Диком ООД - тел. (042) 600 893; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **[КАРЛОВО]** Терасист ООД - тел. (0335) 933 21; **[НЕСЕБЪР]** Видеохит ООД - тел. 088 811 888; **[ПАЗАРДЖИК]** ЕТ Светослав Ковачев - тел. 088 905 598; **[СЛИВЕН]** ЕТ Деян Атанасов - тел. 088 348 179; **[СМОЛЯН]** ЕТ Стоян Тинчев - тел. (0301) 63 272, **магазини ГЕРМАНОС** - в цялата страна

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS

12

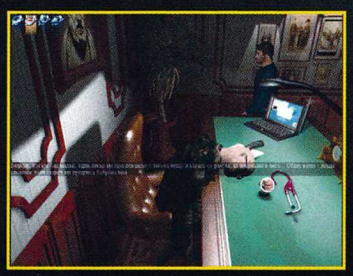
Играта не се препоръчва за деца под 12 години

Атмосферата на параноя и смърт ще бъде изпитание за всеки от вас

Очаквайте от 14 май изцяло на български!

MIDNIGHT NOWHERE

Midnight Nowhere е приключенска хорър игра с неповторима атмосфера, черен хумор и напрегнат сюжет. Тя разказва за един странен град, в който опасен престъпник избива неговите жители. Маниакът е твърде хитър и винаги успява да се измъкне на полицията. Цари ужас и смърт. Кой ще бъде следващият? Един ден вие отваряте очи и виждате, че сте в морга! Навсякъде е пълно с трупове. Какво правите тук и кой или какво е убило тези хора? Ще трябва да се изправите срещу множество пъзели и мистерии, за да разкриете тайната на убиеца.



ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, METRO, 2 BE, GLOBAL NET, JEFF, PULSAR, TECHNOPOLIS, TECHNOMARKET EUROPA, SOFIA LAND, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ

Издател на Midnight Nowhere за България е Gramis. Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД, София, бул. "Янко Сакъзов"№ 56, тел: (02) 9444570, 9431879 и 8465063, e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS

компютърни игри на български